Фотоконкурс «Цифровое лето» – подводим итоги. с. 12

ДОМАШНИЙ ПК

INTERNET • ИГРЫ

№ 10 (58) ОКТЯБРЬ 2003

ИГРОВЫЕ ХИТЫ ОСЕНИ:

REPUBLIC: THE REVOLUTION, SILENT STORM, TRON 2.0, TONY HAWK'S PRO SKATER 4

АНГЛИЙСКИЙ ДЛЯ ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ:

ОБЗОР ОБУЧАЮЩИХ ПРОГРАММ

ТЕСТ

19-ДЮЙМОВЫЕ ЭЛТ-МОНИТОРЫ

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ РАЗГОН:

САМЫЙ БЫСТРЫЙ ПК ОТ «ДПК»

КИБЕРСПОРТ СЕГОДНЯ:

СОБЫТИЯ, ФАКТЫ, КОММЕНТАРИИ





Рекомендованная цена: журнал без диска – 7,70 грн, журнал с диском – 11,90 грн



⊕ ТЕСТ МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ

Экстремальный компьютинг



Все-таки персональный компьютинг во многом схож с другими технологическими увлечениями сильной половины человечества, да простят меня милые дамы. Как и в авто-, авиа-, аудио- и радиолюбительстве, есть в IT-индустрии энтузиасты, готовые сутки напролет копаться в своих компьютерах, день за днем кропотливо перепаивать необходимые детали и настраивать ПО, создавая компьютер своей мечты. Есть и фанаты-спортсмены, соревнующиеся с себе подобными в скорости реакции, быстродействии и экстравагантности ПК.

О кибератлетах и самом киберспорте, при зарождении считавшемся не более чем курьезным увлечением подростков, которым просто нечем заняться, знают сегодня, пожалуй, все, кто так или иначе увлечен информационными технологиями. Несмотря на наше несколько скептическое отношение к этому виду «спорта», движение, привлекшее в свои ряды десятки миллионов игроков во всем мире и, что самое главное, обретшее поддержку таких влиятельных компаний, как Intel и Samsung, не может не вызывать уважения. Похоже, мы с вами присутствуем при рождении новой субкультуры, которая, несомненно, будет влиять на развитие технологий и формирование стиля жизни будущего. Уже сегодня чемпионы-кибератлеты становятся кумирами миллионов, субъектами культа, схожего с культом киноактеров и «классических» спортсменов. То ли еще будет. Бурное развитие национальных и международных лиг кибератлетики, всемирные чемпионаты и региональные соревнования, которые проводятся с завидной регулярностью, – лучшее тому подтверждение. Подробней о сегодняшнем положении дел в мире киберспорта и финале Украинского кубка World Cyber Games 2003 вы можете прочитать в соответствующих материалах этого номера «Домашнего ПК».

О бенчмаркинге и моддинге знают намного меньше домашних пользователей, что неудивительно. Эти движения среди энтузиастов персонального компьютинга обрели популярность совсем недавно. С моддингом все более или менее ясно – это, собственно, моделирование и сборка оригинальных, не похожих на другие, компьютеров, в первую очередь, переделка стандартных корпусов, в результате чего они приобретают совершенно невообразимые формы (существуют ПК в виде элегантных девушек-кукол в полный рост, «Чужих» из одноименного фильма, моделей космических кораблей, деревянные и мраморные и т. д.). Первый же термин нуждается в пояснении.

Бенчмаркинг родился из банального оверклокинга, или разгона. Желание выжать из своего компьютера всю возможную скорость, т. е. по сути сэкономить деньги, переросло в достаточно расточительные гонки модифицированных ПК, требующие солидного вложения средств, времени и умений. Компьютеры, собранные для установки рекордов скорости, – не обычные персоналки. Если применить спортивную аналогию – это, скорее, специально сконструированные гоночные болиды, чьи компоненты подчинены одной лишь цели – скорость, скорость и еще раз скорость. Оценка производительности выполняется специальными тестовыми утилитами, самой распространенной из которых является 3DMark2001 SE. Существует и всемирная табель о рангах, куда на сегодняшний день входят результаты 900 тыс. компьютеров со всего мира. С точки зрения практического применения подобные ПК не жизнеспособны, на их охлаждение и настройку тратятся суммы, порой в несколько раз превосходящие цену комплектующих. Бенчмаркинг – это чистый спорт, соревнование ради соревнования, по своей увлекательности и азарту сравнимое разве что с автомобильными гонками.

Скажем честно, мы тоже не удержались и решили принять участие в Больших гонках, собрав собственный «раллийный» компьютер. О том, как проходил наш «рекордный заезд» и какие компоненты мы использовали (все они доступны на украинском рынке и не представляют собой ничего сверхординарного – никакого жидкого азота и сухого льда), вы можете прочитать в соответствующем материале. Сейчас же я назову только две цифры. Суперкомпьютер «Домашнего ПК» занял во всемирном рейтинге почетное 25-место (из 900 тыс.!), уступив лишь машинам с экстремальным охлаждением. В СНГ наш ПК, работающий на частоте более 4 GHz, – самый быстрый.

Приятного вам чтения... и экстремального компьютинга.

С наилучшими пожеланиями,
Олег Данилов

ДОМАШНИЙ ПК

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА: № 10 (58), ОКТЯБРЬ 2003





с. 32

САМЫЙ БЫСТРЫЙ КОМПЬЮТЕР В СНГ

Мы могли бы достичь и большего, если бы не наше стремление использовать устройства и методы, которые пригодны для домашних условий и доступны любому пользователю, обладающему необходимыми знаниями и финансовыми возможностями.

ЕСЛИ ХОЧЕТСЯ БОЛЬШЕГО. ТЕСТ 19-ДЮЙМОВЫХ ЭЛТ-МОНИТОРОВ

с. 36

На сегодня LCD с диагональю экрана 18" и более по-прежнему являются очень дорогими – минимальная цена на подобные устройства составляет около $600. 19-дюймовые модели с кинескопом, обеспечивающие такую же площадь изображения, дешевле в 2,5–3 раза. Так что когда нужно получить максимальный размер диагонали за минимум денег, ЭЛТ-дисплеи все еще остаются вне конкуренции.



НА ОБЛОЖКЕ

TRON 2.0

с. 100

TRON 2.0 проходится на одном дыхании – несмотря на всю свою оригинальность и «концептуальность», это отличный шутер с органичной графикой и увлекательным геймплеем.

НАШ АДРЕС В INTERNET:
WWW.ITC.UA

Игротека

с. 44

ОДИН ЗА ВСЕХ. ВЫБИРАЕМ МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОЕ УСТРОЙСТВО

Мы отобрали для тестирования новые модели МФУ со струйной технологией печати и планшетным сканером, предлагаемые по цене до $250, и протестировали их по трем программам – согласно нашим стандартным методикам для сканеров, принтеров и, кроме того, оценили скорость и качество копирования цветных документов.

ТВЕРДАЯ ПАМЯТЬ ДЛЯ КАРМАННЫХ УСТРОЙСТВ

Сейчас ситуация на рынке сменных носителей, к которым относятся и карточки флэш-памяти, может привести обычного пользователя в состояние ступора – невероятное обилие различных «вариаций на тему» просто поражает воображение.

с. 56

ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM

Silent Storm получилась шокирующе интересной, маниакально аддиктивной и невероятно глубокой игрой. Лучшая тактическая стратегия со времен Jagged Alliance 2.

с. 98

ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★☆
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★☆☆
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★☆☆☆
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★☆☆☆☆
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.



www.samsung.ua

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА ДПК-CD, ОКТЯБРЬ 2003



ПРОГРАММЫ: ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

ПРОГРАММЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

ИГРЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

CALL OF DUTY

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

ИГРЫ: ПАТЧИ

«ИЛ-2. ШТУРМОВИК. ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ» 1.11

«ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ» 1.01

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY 1.02











ИГРЫ: МОДЫ, ДОПОЛНЕНИЯ

ДРАЙВЕРЫ: ВИДЕОКАРТЫ

NVidia – NVidia Detonator 45.23

ATI Technologies – ATI Catalyst 3.7 (7.93)

РАЗНОЕ

ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА WINDOWS



«Издательский Дом ITC», редакция журнала «Домашний ПК», составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании.

«Издательский Дом ITC» и редакция журнала «Домашний ПК» не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний–производителей этого ПО.

Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.

«ДПК-CD, октябрь 2003» является неотъемлемой составляющей журнала «Домашний ПК», № 10, 2003 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.

* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием. Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком СМОТРИ НА ДИСКЕ



Спортсменам наверняка понравится оранжевая расцветка

ЕЩЕ БОЛЬШЕ МУЗЫКИ

Компания Creative объявила о выпуске новой серии популярных MP3-плееров Muvo под названием Nomad Muvo² X-trainer. Две модификации устройств различаются не только цветом, но и объемом памяти. В стильном оранжевом корпусе спрятано 512 мегабайт, в то время как синий может похвастаться целым гигабайтом. А это до 16 часов музыки, или примерно 500 песен. Учитывая такие объемы, поддержка интерфейса USB-версии 2.0 кажется совсем не лишней. А ионолитиевые батареи обеспечивают около десяти часов беспрерывного звучания.

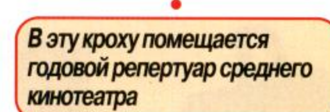
Небольшие размеры X-trainer позволяют положить его даже в кошелек, и тем более он совершенно не занимает места в кармане. Объявленная цена этих плееров также оказалась весьма доступной – $270 за устройство с 512 MB памяти и $500 за 1 GB.

КИНОТЕАТР В КАРМАНЕ

Тайваньские народные умельцы, работающие в компании GP Evergrowth, придумали великолепный способ безболезненного «убийства» времени на скучных лекциях и совещаниях. Портативный видеомагнитофон GP-DVT1000 позволяет просматривать фильмы в формате MPEG-4 как на встроенном LCD-экране, размером в 3,5 дюйма, так и выводить их на телевизор.

Объема жесткого диска на 20 GB вполне хватит на 40 часов видео, а это почти 80 серий полноценного телесериала или около 30 обычных кинофильмов. При этом устройство может само записывать телевизионные передачи с внешнего входа и кодировать их в MPEG-4, что должно пригодиться любителям цифровой съемки.

Кроме этого, GP-DVT1000 поддерживает проигрывание MP3-файлов и даже имеет функцию караоке – правда, для этого его необходимо подключить к телевизору. А с помощью продаваемых отдельно аксессуаров данный видеоплеер можно превратить в фотоаппарат или видеокамеру.


В эту кроху помещается годовой репертуар среднего кинотеатра





На PlayStation 2 теперь можно играть и в автомобиле

ИГРЫ В АВТОМОБИЛЕ

У современного путешественника имеется тысяча способов занять себя в дороге – от чтения книг до просмотра фильмов и игры на портативных консолях. Теперь к ним прибавился еще один – правда, несколько специфический.

Если вас вдруг не устраивают игры для GBA и других карманных приставок, то стоит попробовать новый комплект от JoyTECH – In-Car Adapter.

Это интересное устройство подключается к прикуривателю и преобразует его 12 В в привычный переменный ток на 230 В, что позволяет питать PlayStation 2 и небольшой LCD-монитор, который продается отдельно.

In-Car Adapter следит за состоянием автомобильных аккумуляторов и, как только их заряд подходит к концу, предупреждает игрока. Было бы неплохо, если бы он еще и сообщал об этом водителю, – перспектива посадить батареи во время поездки его вряд ли обрадует.

ИГРУШКИ ДЛЯ МОБИЛОК

Мобильные телефоны все чаще и чаще становятся не просто средством для общения, но неким портативным персональным центром связи и развлечений. Так, компания Sony Ericsson анонсировала сразу два продукта для своей новой модели Z600.

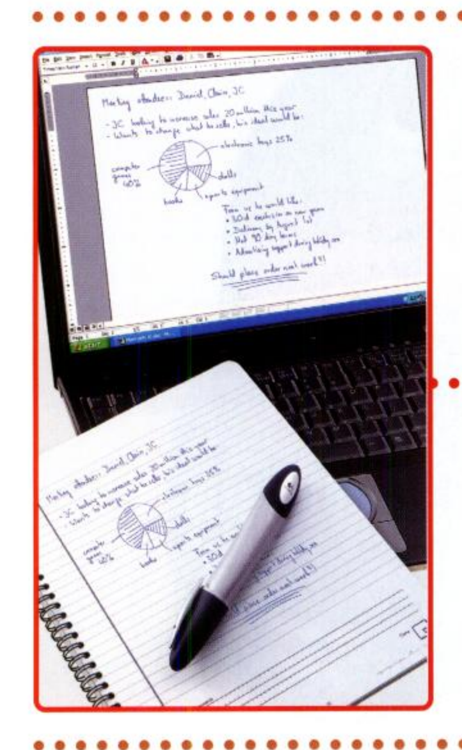
Один из них – геймпад, по форме напоминающий классические игровые контроллеры для консолей. Этим SE надеется облегчить жизнь пользователям, которым телефон нужен преимущественно для игр, – ведь стандартные кнопки «мобильника» слишком малы для этого.

Второй – небольшая радиоуправляемая машинка, контролируемая с помощью мобильного телефона через Bluetooth. Похоже, у офисных работников, не знающих, как себя занять, появилось новое развлечение – натуральные мини-гонки по помещениям, благо дальность связи составляет примерно 15 м.





Взрослые игры – гонки на мобильных телефонах



Цифровые письменные принадлежности скоро заменят привычную шариковую ручку

ЦИФРОВАЯ РУЧКА

Несмотря на то что информация сегодня чаще хранится в цифровом виде, рукописный способ ее ввода остается одним из самых быстрых. Компания Logitech представила на суд общественности новую ручку io Personal Digital Pen, предназначенную как раз для объединения аналогового и цифрового миров. Принцип ее действия очень прост – вы делаете записи обычным способом на бумаге, а программное обеспечение передает их в компьютер или ноутбук, где они надлежащим образом распознаются и сохраняются в памяти.

В комплекте с io идет блокнот на 160 страниц для записей – как показали исследования, большинство пользователей ПК предпочитают хранить записи еще и на бумаге – на всякий случай. Стоимость этого интересного устройства еще не объявлена, в продажу оно поступит в конце октября 2003 года.

ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫЕ КРЕСЛА

Компания Intel в рамках продвижения технологии Wi-Fi в массы представила самые необычные кресла из тех, что нам когда-либо приходилось видеть. Выполненные из прозрачного акрила, они, по мнению сотрудников лондонской компании Design Labs, символизируют окончание «эпохи проводов». Напомним, что акрил используется в качестве изолятора при изготовлении проводов, и теперь, как утверждают представители Intel, ему нашлось лучшее применение.

Вместе с креслами дизайнеры продемонстрировали футуристическую тумбочку, в которую запаяны все те же многострадальные морально устаревшие провода. Intel планирует установить такие композиции в местах публичного размещения точек Wi-Fi для демонстрации победы новых технологий. Воров компания не опасается – каждое кресло весит более 160 кг.

С тотальным приходом Wi-Fi провода годятся только на украшения





Глазастые мышки, которые гуляют сами по себе

МИКРОМЫШКИ

Когда мы впервые увидели новые мышки производства Sony, первой мыслью было: «Это наверняка какие-то персонажи из аниме». На самом деле перед вами – высокотехнологичные беспроводные оптические манипуляторы, оснащенные по последнему слову техники.

У каждой мышки две кнопки и одно колесико – вполне стандартный набор для такого рода устройств. Возможно, вам покажется, что кнопка всего одна, однако это не так – нажатия на ее разные стороны являются двумя раздельными щелчками.

Сложно сказать, как будет лежать в руке такой манипулятор, однако, судя по размерам и форме, SMU-WR1 предназначен в первую очередь для людей с небольшими ладонями и для детей. В пользу этой версии говорят и шесть «веселеньких» расцветок на любой вкус. Впрочем, такая необычная конфигурация, по словам представителей Sony, вызвана желанием сэкономить место на рабочем столе. Так что, если вам кажется, что ваша мышка занимает неоправданно большую площадь, бегом в магазин – SMU-WR1 уже появились в продаже.

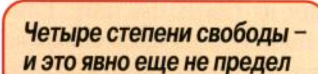
РОК-Н-РОЛЛЬНЫЕ МЫШИ

Каждый, кто пользовался графическими редакторами или просматривал большие изображения на экране монитора, отлично знает, что главным недостатком колесика мыши является его ограниченная степень свободы.

Действительно, с его помощью вы можете скроллировать изображения только по одной оси – вверх и вниз, в то время как для перемещения вправо и влево приходится совершать лишние движения.

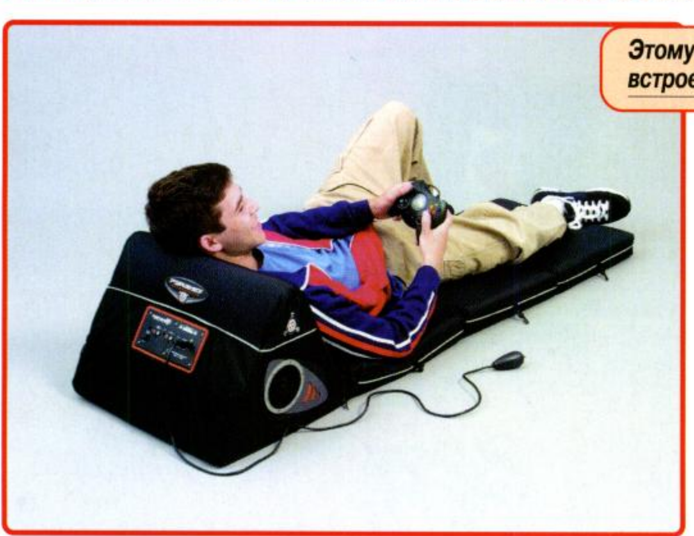
Компания Microsoft, очевидно, также озаботилась этой проблемой, потому что совсем недавно начался выпуск новых мышек IntelliMouse с технологией Tilt Wheel, которая позволяет вращать колесико не только вперед/назад, но и двигать его влево и вправо. Предполагается, что данная возможность также пригодится поклонникам шутеров.

Устройства уже появились в американских магазинах по цене от $45 до $65 за штуку.



Четыре степени свободы – и это явно еще не предел





Этому устройству не хватает только встроенного холодильника с пивом

ЛЕЖАЧЕЕ ИГРОВОЕ МЕСТО

Многие поклонники консолей похваляются тем, что для них не существует проблемы «игрового места». Мол, любое кресло и телевизор уже обеспечивают достаточный комфорт.

Ан нет. Иначе зачем бы британская компания Pyramat выпускала специальный матрас-лежак со встроенными в изголовье стоваттными колонками и сабвуфером. Посмотрите на изображение – вы ведь всегда хотели играть с таким же удобством, лежа перед телевизором. PM300 легко раскладывается и собирается, позволяя игроку как лежать, так и сидеть на нем, а в сложенном состоянии занимает совсем немного места и способен исполнять роль недорогой акустики.

На самом деле Pyramat можно подключить и к компьютеру, но скажите честно – многие ли из вас ставят мониторы на пол? Поэтому основными покупателями недешевого (около $250) устройства являются консольные игроки.



Всегда и везде

ноутбуки ASUS с мобильной технологией Intel® Centrino™ Mobile Technology

Где и когда работать? Если вы путешествуете с ноутбуками Asus на основе мобильной технологии **Intel® Centrino™ Mobile Technology**, то этот вопрос Вас должен интересовать меньше всего. Семейства ноутбуков S1N, M2N, M3N стали новым словом в мобильной компьютерной технике благодаря увеличенному времени работы от батарей, продвинутым функциям беспроводной связи, высокой производительности, компактности и удобству. Важная информация и цифровые развлечения теперь доступны Вам всегда и везде.

Для беспроводных коммуникаций и некоторых других возможностей необходимо дополнительное программное обеспечение, услуги доступа или аппаратные средства третьих сторон. Наличие точек доступа к беспроводной сети в общественных местах ограничено. Производительность системы измерялась MobileMark 2002. Производительность системы, длительность работы от батарей, производительность беспроводной связи и функциональность могут изменяться в зависимости от аппаратной конфигурации и программных настроек Вашей системы.

Незаурядная графика на базе чипсета Intel® 855 Chipset Family
Высокопроизводительный процессор Intel® Pentium® M Processor 1.70 Ггц
Интегрированная беспроводная сеть Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b





14.1' SXGA+/XGA TFT LCD экран
Встроенный Bluetooth (опционально)
Функция отключения тачпада
4 x USB 2.0 порта
IEEE 1394, ИК порт, PCMCIA, SPDIF
Combo/DVD-RW/2nd HDD/2nd Battery заменяемые устройства
Поддержка PortBar III
Вес 2,2 кг
Длительность работы от батареи до 5.5 часов
Функция энергосбережения Power 4 Gear

13.3' XGA TFT LCD экран,
Устройство чтения карт 4-in-1 (Опц.)
Combo /DVD/2nd HDD устройства (внешние),
3 x USB 2.0, 1 x IEEE 1394
Поддержка PortBar III
Толщина 18 мм Вес 1.8 кг,
Время работы от батареи до 3.5 часов
Функция энергосбережения Power 4 Gear

14.1' XGA TFT LCD экран,
Устройство чтения карт 4-in-1 (SM/SD/MS/MMC),
Функция Audio DJ, 2 x USB 2.0,
1 x IEEE 1394, PCMCIA слот,
DVD/Combo/DVD-RW/2nd HDD заменяемые устройства
Поддержка PortBar III,
Толщина 22 мм, Вес 2.2 кг
Длительность работы от батареи до 5.5 часов
Функция энергосбережения Power 4 Gear

DATALUX
03110 Киев Краснозвездный пр-т. 51, к. 208
тел.: (044) 249-6303, факс: (044) 245-7999
E-mail:dealer@datalux.ua
www.datalux.ua



www.asusnb.ru
Всемирная гарантия 2 года

TechnoPark
03035 Киев ул. Соломенская 1, 9й этаж
тел.: (044) 238-8999, 238-8990 (опт)
E-mail:sales@technopark.com.ua
www.technopark.com.ua

ФОТОКОНКУРС «ЦИФРОВОЕ ЛЕТО». АВГУСТ

Честно говоря, мы думали, что пик проводимого нами фотоконкурса придется на июль, но не тут-то было. Многие участники решили отложить отправку снимков на последние летние деньки, так что 29–31 августа почтовый сервер «Домашнего ПК» еле справлялся с нагрузкой. За это время он принял аж 200 писем, содержащих 350 фотографий. А общее число снимков, пришедших в наш адрес во второй половине августа, – 800 (!). Мы отобрали лучшие из них, которые и представляем вашему вниманию. Результаты конкурса «Цифровое лето» и имена победителей вы можете увидеть в следующем материале на с. 16.

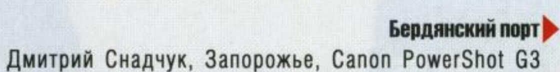
Лето
Эдуард Галаган, Киев, Nikon Coolpix 990



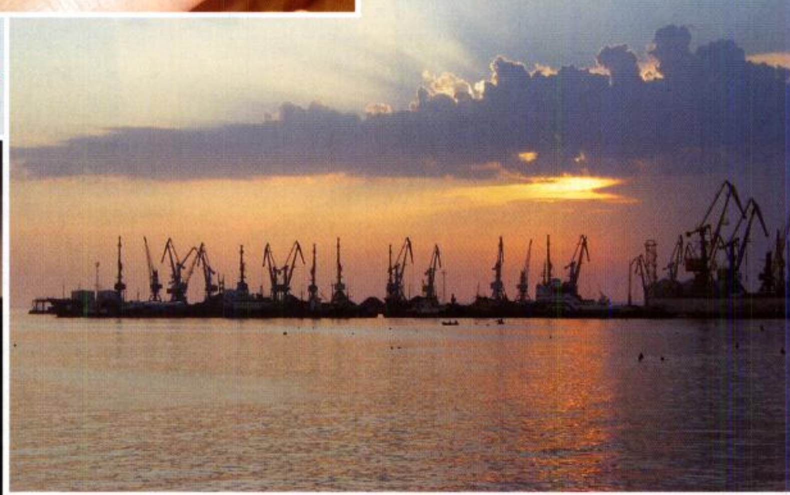
Где же рождается страх
Анатолий Мельник, Ивано-Франковск, Nikon Coolpix 2000

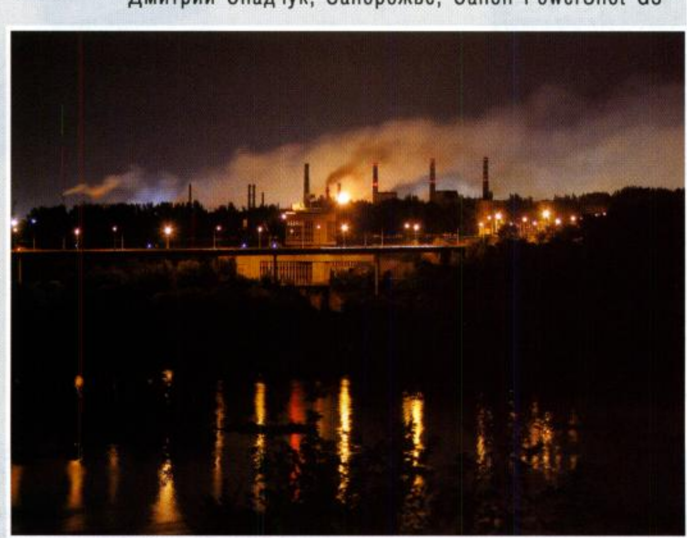


Родственники
Андрей Вознюк, Одесса, Nikon E5700



Бердянский порт
Дмитрий Снадчук, Запорожье, Canon PowerShot G3





Beyond the realms of death
Дмитрий Снадчук, Запорожье, Canon PowerShot G3



Ирландский терьер устал
Елена Поляничко, Киев, BenQ DC 2300



Летняя суматоха
Леонид Нышко, Одесса, Sony CyberShot DSC-F717

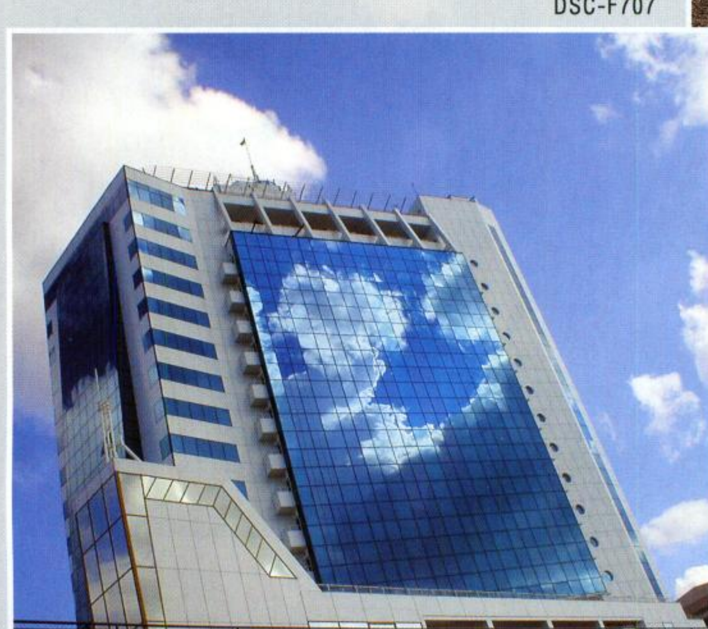


Паук
Дмитрий Максимов, Киев, Olympus C4000Z

Геометрия земли (камера установлена на радиоуправляемом самолете)
Дмитрий Следюк, Харьков, BenQ DC 1300



Ветер на пляже
Иван Назимко, Одесса, Sony CyberShot DSC-F707

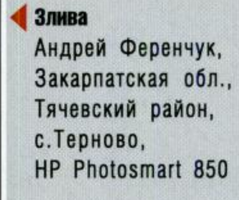


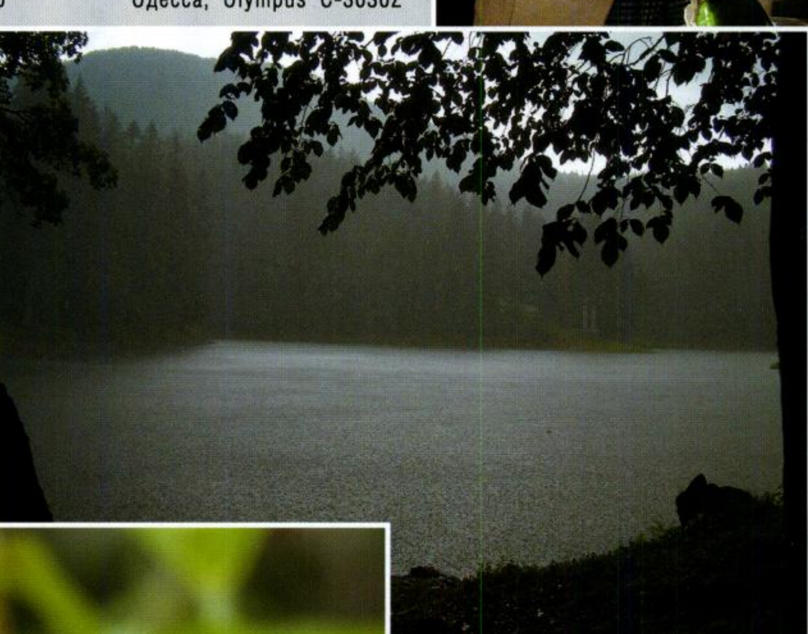
Земные небеса
Роман Кшеминский, Хмельницкая обл., пгт Виньковцы, Olympus C-120



Южный мост
Михаил Тарасов,
Киев, Canon PowerShot A60

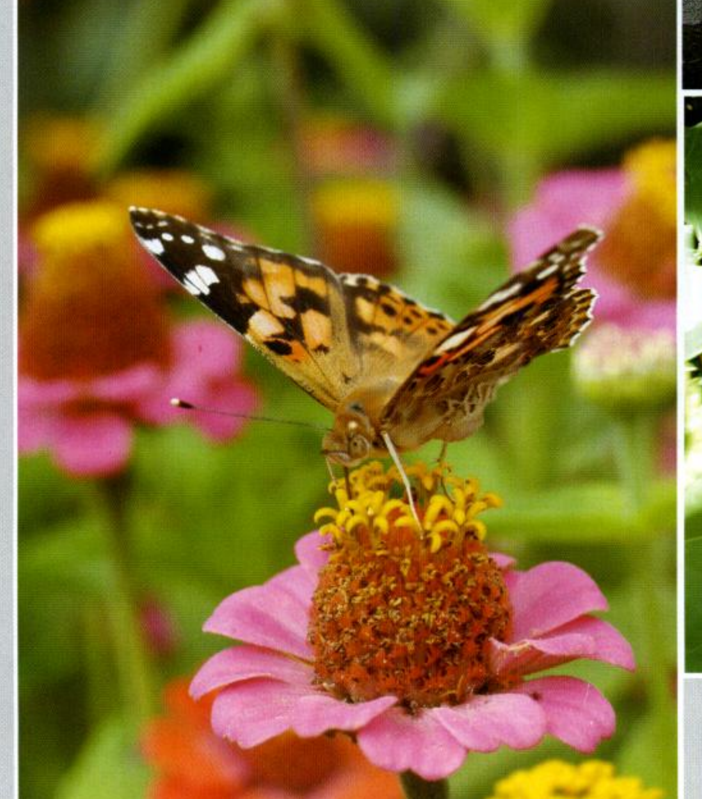
Лысый и добрый
Виктор Половиков,
Одесса, Olympus C-3030Z



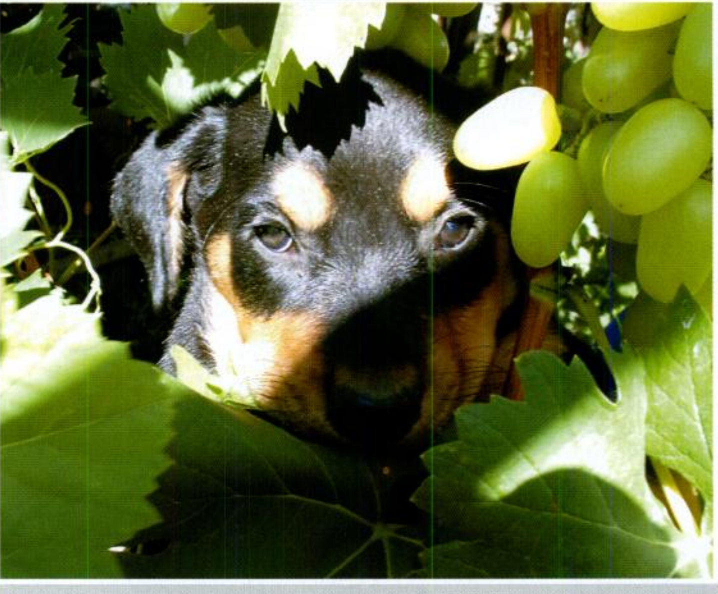


Злива
Андрей Ференчук,
Закарпатская обл.,
Тячевский район,
с.Терново,
HP Photosmart 850

Самая, самая...
Александр
Слипченко,
Кривой Рог,
Olympus Camedia E-20p

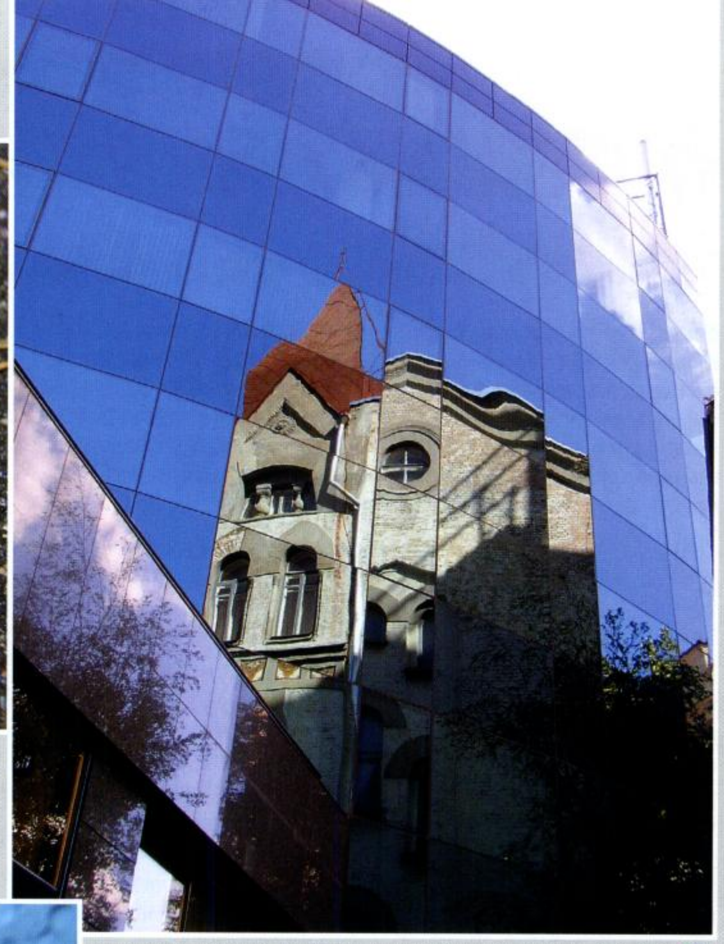


Спрятался
Александр Слипченко
(младший), Кривой Рог,
Mustek MDC 4000





Не приставай, я спешу! (Серия «Конча-Заспа»)
Виктор Барштейн, Киев, Olympus Camedia C-4000 Zoom



Reflections: old and new
Вячеслав Агеев, Киев, Olympus C-300Z CCD



Дождь в дорогу...
Владимир Гурин, Киев, Olympus Camedia C-5050 Zoom

Дощ на Синевирі
Андрей Ференчук, Закарпатская обл., Тячевский район, с.Терново, HP Photosmart 850



Угадай, кто я?
Александр Слипченко, Кривой Рог, Olympus Camedia E-20p



Организатор конкурса

ФОТОКОНКУРС «ЦИФРОВОЕ ЛЕТО». ИТОГИ

Мы уже неоднократно говорили, что не ожидали такого большого количества желающих принять участие в объявленном нами в конце весны фотоконкурсе «Цифровое лето». Но это действительно так. Кто бы мог предположить, что в адрес редакции придет 1260 фотографий (!) более чем от 150 авторов из всех уголков Украины. В конце августа наш почтовый сервер с трудом справлялся с потоком писем, а общий объем снимков, участвовавших в конкурсе, составил 830 MB (!).

Работы приходили нам по e-mail, по почте на дискетах, вложенных в конверты, передавались на CD-дисках, выкладывались на ftp-серверы. Кто-то присылал один заветный кадр, кто-то «вываливал» чуть ли не сотню снимков, из которых комиссия не отбирала ни одного. Основную массу конкурсных работ (порядка 60%) составили макроснимки. Это и неудивительно, ведь именно цифровая камера позволяет неподготовленному пользователю делать вполне приличные макрофотографии. Но чтобы снять действительно качественное макро, требуется еще и мастерство, о чем многие участники забыли, бомбардируя нас многочисленными снимками цветов, жуков и фруктов. Второй по популярности жанр «Цифрового лета» – пейзажная съемка. Пожалуй, используя имеющийся у нас материал, можно спокойно издать приличный фотопутеводитель по Украине, части Европы и Азии. К сожалению, портретов, жанровых и репортажных снимков в наш адрес пришло до обидного мало.

Финальное заседание конкурсной комиссии в составе сотрудников редакций «Домашнего ПК» и «dFoto» продолжалось около четырех часов. И хотя победителя мы определили достаточно быстро, обсуждение других фотографий, которые нам хотелось бы отметить, заняло много времени. Но пора, пожалуй, перейти к результатам.

Комиссия ни на секунду не сомневалась, присуждая главный приз, фотокамеру Olympus Camedia C-4000, предоставленную спонсором конкурса, компанией DataLux, **Эдуарду Галагану** из Киева – именно его фотографии наиболее часто появлялись на страницах «Домашнего ПК». Пейзажи, портреты и макроснимки – похоже, этому автору доступны любые жанры. Но все же выделить мы решили именно макрофотографию под названием **«Картина лета»** («Домашний ПК», № 8–9). От всего сердца поздравляем Эдуарда с победой.

Хотя по условиям конкурса мы вручаем только один приз, некоторых авторов было решено поощрить годовой подпиской на 2004 г. на новый журнал «Издательского Дома ITC», посвященный цифровому фото и видео, – «dFoto». За необычный взгляд на обычные вещи мы отмечаем снимок **Вадима Середы** из Сум – **«Не стоит прогибаться под изменчивый мир, пусть лучше он прогнется под нас»** («Домашний ПК», № 7). За самое оригинальное применение цифровой фотокамеры награждается харьковчанин **Дмитрий Следюк**, установивший аппарат на радиоуправляемом самолете, – снимок **«Античная ваза»** («Домашний ПК», № 8–9) и другие. За удачно пойманный момент приз получает макроснимок **Андрея Вознюка** из Одессы **«Родственники»** («Домашний ПК», № 10). Хочется отметить также работы, великолепно передавшие летнее настроение, которое теперь сохранится и среди холодной зимы, – работы донетчанина **Ивана Назимко** – **«Ветер на пляже»** («Домашний ПК», № 10) и **Леонида Нышко** из Одессы– **«Летняя суматоха»** («Домашний ПК», № 10). Мы поздравляем призеров и желаем побед в следующих конкурсах нашего журнала, которые, конечно же, будут проводиться и в дальнейшем.

Вообще же, хочется сказать огромное спасибо всем нашим читателям-фотографам, приславшим свои работы на конкурс «Цифровое лето». Нам было приятно увидеть ваш, авторский взгляд на лето 2003 и вместе с вами побывать в различных уголках Украины и других, порой весьма экзотических странах.



«Родственники»
Андрей Вознюк, Одесса



«Античная ваза»
Дмитрий Следюк, Харьков

«Картина лета»
Эдуард Галаган, Киев



«Ветер на пляже»
Иван Назимко, Донецк

«Летняя суматоха»
Леонид Нышко, Одесса



«Не стоит прогибаться под изменчивый мир, пусть лучше он прогнется под нас»
Вадим Середа, Сумы



Владимир Кулик (ведущий менеджер компании DataLux по технике Olympus) и Ирина Прокофьева (руководитель отдела маркетинга компании DataLux) вручают главный приз – фотокамеру Olympus Camedia C-4000 – победителю фотоконкурса «Цифровое лето» Эдуарду Галагану из Киева

Подписка 2004

Подпишись и выигрывай!



Ноутбук
RoverBook Voyager B415



C- 1.7/128 MB/20 GB/CD/FDD
/LAN100/F-m/LiIon/W'XP Home

от дистрибьютора RoverBook
в Украине компании
«CTLine»
«Салон ноутбуков LKS»:
тел. (044) 417-00-96;
417-61-98



Подписавшись на журнал «Домашний ПК», вы можете стать обладателем замечательного подарка.

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 10 января 2004 г. оформил подписку на год на журнал «Домашний ПК» и до 20 января прислал оригинал подписного абонемента по адресу: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51, «Издательский Дом ITC».
Желательно оставить себе ксерокопию абонемента. В случае, если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу (044) 245-7203, 244-8582 или по почте копию платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

Не забудьте указать свое имя, фамилию, отчество, а также точный адрес и контактный телефон.

Подведение итогов акции состоится в январе 2004 г.
Результаты акции будут опубликованы в «Домашнем ПК», № 3.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
без CD – 23679
с CD – 22615

розничная цена на год: 7,70×10 номеров = 77 грн
«Домашний ПК» + CD: 11,9×10 = 119 грн

сравни цены!

подписная цена на год: 6,68×10 = 66,80
«Домашний ПК» +CD: 9,90×10 = 99

ЖК-монитор NEC LCD51VM

NEC

от официального
дистрибьютора NEC
в Украине компании
«Ингресс»:
тел. (044) 227-5155;
227-5022;
www.ingress.com.ua



Акустические колонки
Creative I-Trigue 2.1 3300
2 x 9W + 25W subwoofer

от компании «Euro Plus»:
тел. (044) 249-7231; 249-3741;
www.eplus.kiev.ua



Видеокарта
Sapphire Radeon 9600Pro
FireBlade Special Edition, 128 MB
DDR, Overclockable Up to 330 MHz

от компании «Euro Plus»:
тел. (044) 249-7231; 249-3741;
www.eplus.kiev.ua



Цифровая видеокамера
+ фотоаппарат Mustek DV 3000
CMOS, 2,1Mp, 1,5" LCD монитор,
16 MB MMC



Цифровой фотоаппарат
+ видеокамера Mustek MDC 4000
CMOS, 3,1 Mp, 1,5" LCD монитор,
16 MB встроенной памяти



Цифровой фотоаппарат
GSmart Mini 3
CMOS, 2,1Mp, 16 MB встроенной
памяти

цифровые камеры
от компании «АДВИС»:
тел. (044) 241-8960;
459-0918;
www.advis.kiev.ua;
www.akc.com.ua

А также 30 комплектов лицензионных игр от ведущих издателей

WCG 2003.
Кубок Украины. Триумф одесситов

Александр Птица

Третий Кубок Украины по компьютерным играм, проходивший в рамках World Cyber Games 2003, побил все рекорды по количеству зарегистрированных участников (их оказалось свыше 3000). Лучшие из них собрались 13–14 сентября в киевском Доме учителя, чтобы в очных баталиях выяснить, кто будет представлять нашу страну в Сеуле, на октябрьском всемирном финале WCG 2003.



Почетные трофеи ждут своих будущих обладателей

Как известно, в нынешнем году в программу наших региональных соревнований входили такие «виды киберспорта», как StarCraft (8 финалистов), WarCraft III (16 финалистов), Unreal Tournament 2003 (16 финалистов) и Counter-Strike (16 команд-финалистов).

В Корею отправятся победитель турнира по StarCraft, золотые и серебряные призеры в номинациях WarCraft III и Unreal Tournament 2003, а также команда из пяти человек, ставшая сильнейшей в соревнованиях по Counter-Strike.

Распределение призовых мест после напряженных двухдневных состязаний приведено во врезке.

Как видите, одесситы доминировали в большинстве видов программы. А житель «жемчужины у моря» Роман Веренько aka Chip уже в третий раз удостоился права представлять нашу страну на всемирных финалах в Южной Корее, где на сей раз ожидается участие около 600 геймеров из 55 стран, а призовой фонд оценивается в $350 000.

Компания Samsung Electronics, один из соорганизаторов WCG как в мировом масштабе, так и у нас в стране, поощрила лучших киберспортсменов Украины ценными призами. Победители в индивидуальных номинациях получили ноутбуки, серебряные призеры – цифровые видеокамеры, а бронзовые – мобильные телефоны (на выбор: CX400 или V200). Всем участникам команды, завоевавшей первое место в Counter-Strike, были вручены цифровые видеокамеры. За «серебро» в этой номинации полагались мобильные телефоны C100, а за третье место – портативные проигрыватели CD-Yepp. Заметим, что даже те финалисты, которым не удалось ступить на пьедестал для победителей, не ушли без «утешительных» призов в виде USB-брелоков.

Большой киберспортивный форум завершился праздничной вечеринкой в развлекательном центре «Парк», где, кроме всего прочего, для участников финала и гостей играла модная группа «Талита Кум».



Многочисленные болельщики и выбывшие из турнира внимательно следят за ходом суперфинала

StarCraft

1-е место – White-Ra (Алексей Крупник, Одесса)
2-е место – ut)Winerman.S2 (Ян Некрасов, Симферополь)
3-е место – k7.Topick (Антон Орлов, Кривой Рог)

Unreal Tournament 2003

1-е место – allgameslChip.masK (Роман Веренько,Одесса)
2-е место – allgames.xan (Андрей Арбенин, Одесса)
3-е место – 4got10 (Тимур Гордеев, Днепропетровск)

WarCraft III

1-е место – C14'Maloy (Александр Тимошенко, Симферополь)
2-е место – Underlground.Sp (Антон Чумак, Кривой Рог)
3-е место – 3V.W1nn3R.Vogg (Юрий Камоско, Симферополь)

Counter-Strike

1-е место – mavericklc4 (Одесса)
2-е место – pro100 (Харьков)
3-е место – nz.TreezZ (Киев)

Радости победителей нет предела

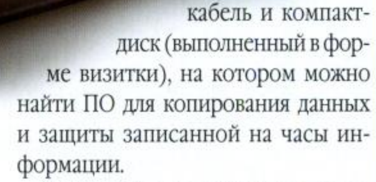


Победители в номинации Counter-Strike на пьедестале



Награждение не обошлось без фейерверка

Gembird F-Watch 128 MB



С каждым днем количество цифровых гэджетов все увеличивается, и человек, желающий идти в ногу со временем, неизбежно оказывается увешанным ими с ног до головы, как новогодняя елка. Естественным выходом будет «слияние» нескольких специализированных устройств в одно многофункциональное – например, телефоны со встроенными MP3-плеерами или цифровыми фотокамерами сегодня ни у кого не вызывают удивления. Флэш-диски также весьма успешно скрещивали с MP3-плеерами, однако в наручные часы их вмонтировать пока не догадывались. Встречаем первенца – Gembird F-Watch, часы со встроенным флэш-диском.

Собственно часы – кварцевые электромеханические, «умеренно строгого» дизайна, благодаря чему они могут носиться как представителем золотой молодежи, так и человеком более солидным. В пластиковом браслете (между прочим, он неснимаемый – так что обращаться с ремешком следует осторожно, заменить его в случае чего не удастся) спрятан короткий USB-шнур, разъем которого прикрыт пластиковой же пряжкой с надписью USB. Эта часть браслета, кстати, практически не сгибается, что может вызвать определенные неудобства при ношении часов.

В данный момент выпускается несколько моделей F-Watch, отличающихся объемом памяти – 32, 64, 128 и 256 MB, в нашем распоряжении оказалась 128-мегабайтовая версия. В комплект поставки входят удлинительный кабель и компакт-диск (выполненный в форме визитки), на котором можно найти ПО для копирования данных и защиты записанной на часы информации.

Как и любые другие часы... извините, флэш-диски, F-Watch не требует установки драйверов под Windows Me/2000/XP – система корректно опознает устройство, так что уже через несколько секунд после первого подключения часы готовы к работе. Заявленные характеристики (скорость чтения – 1 MBps, записи – до 900 KBps) оказались очень близкими к реальным (чтение – 1 MBps, запись – 700 KBps). Световым индикатором работы флэш-диска, кстати, выступает красный светодиод, расположенный на месте цифры «9». В целом устройство нам показалось очень интересным, однако не совсем удобный браслет слегка подпортил впечатление. ■

Цена – $85
Продукт предоставлен компанией ООО «Дако»: тел. (044) 417-1234
Рейтинг ★★★★☆

ЗА Невысокая цена; приятный дизайн
ПРОТИВ Браслет может показаться неудобным
ВЕРДИКТ Очень интересная идея, но небольшие доработки ей не помешают

Hercules XPS 2.100 Silver

Колонки, использующие в качестве динамиков миниатюрные неодимовые microdrive, сегодня выпускают практически все ведущие производители. Присоединилась к ним и компания Hercules, представившая системы XPS 2.100 Silver и XPS 5.100. Первая из них, как понятно из названия, трехкомпонентная акустика попала в нашу Тестовую лабораторию.

Даже визуально системы с microdrive от разных компаний похожи. Элегантный дизайн, тонкие вертикальные сателлиты с двумя динамиками, небольшой сабвуфер и проводной пульт ДУ. В варианте Hercules колонки серебряного цвета, а сами microdrive прикрыты защитными крестами. Устойчивое основание позволяет закрепить сателлиты на стене. Сабвуфер у системы небольшой и имеет мощность 35 Вт RMS. Номинал двухканальных сателлитов – по 12,5 Вт RMS. На проводном ДУ расположены регуляторы громкости, баса и верхних частот, а также выход для наушников. Кстати, с настройкой надо быть поосторожней – даже при значениях, приближающихся к середине шкалы, звучание акустики явно ухудшается.

Во время тестового прослушивания Hercules XPS 2.100 Silver показали весьма посредственные результаты. Во всех композициях верха чересчур резки, причем на определенных частотах сателлиты выдают дребезжание непонятного происхождения. Средних традиционно для microdrive не хватает, и они не слишком выразительны. Сабвуфер пытается подыгрывать колонкам, но из-за малого размера динамика с некоторыми нотами в тестовых композициях он просто не справляется. В целом звук системы можно охарактеризовать как неестественный и безжизненный.

Приходится констатировать, что попытка создать акустику с использованием microdrive компании Hercules не удалась. Если вы все же хотите приобрести комплект именно с такими динамиками, стоит обратить внимание либо на неплохие Creative I-Trigue 2.1 3300 (www.itc.ua/12843), либо на все еще не имеющие конкурентов в своем классе Altec Lansing 2100 (www.itc.ua/12443). Благо, цена на эти три системы идентична. ■



ЗА Стильный и элегантный внешний вид; малый размер
ПРОТИВ Безжизненный, невыразительный звук; явно завышенная цена
ВЕРДИКТ Дизайн для колонок – далеко не самое главное, если бы они еще и звучали...

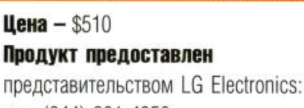
Цена – $100
Продукт предоставлен компанией Entry: тел. (044) 246-8462
Рейтинг ★★★☆☆

LG Flatron L1720B

Это не первая модель монитора на «быстрых кристаллах», которая побывала в нашей Тестовой лаборатории, но LG Flatron L1720B позволил особенно четко ощутить преимущество матрицы с малым временем отклика (16 мс по паспорту). В активных 3D-играх смазывание картинки практически не уловимо. После ЭЛТ-монитора глазам не нужно привыкать к «поведению» LG Flatron L1720B в игровых приложениях. Другой аспект, облегчающий жизнь пользователям, подолгу просиживающим за компьютером, – это возможность выбрать комфортную яркость, контрастность и цветовую температуру, в результате чего изображение становится естественным и приятным для глаз. Между тем для людей, серьезно увлекающихся фотографией, LG Flatron L1720B – не лучший выбор: градиент на некоторых цветах отображается не так «гладко», как хотелось бы. Однако при обычном просмотре цифровых изображений это в глаза не бросается. Благодаря большому углу обзора пользователь может располагаться за монитором так, как ему удобно. Функция LightView позволяет простым нажатием клавиши установить один из режимов работы монитора, подходящий для работы с текстом, фото или просмотра кино. Причем предусмотрены дневные и ночные варианты. А вот другой полезной функции – отключения интерполяции – здесь нет. А это бы не помешало для игр, не поддерживающих стандартное разрешение LG Flatron L1720B – 1280 × 1024.

Дизайн монитора – просто замечательный, он выглядит стильно и в то же время солидно. Правда, кнопка включения подсвечивается, на наш взгляд, слишком ярко. Несмотря на то что сетевой адаптер – встроенный, монитор имеет небольшую глубину и хорошо смотрится и сбоку, и сзади. Подставка позволяет менять горизонтальный угол наклона экрана, поднять или развернуть его нельзя. Кроме того, экран закреплен на упругой опоре, и при малейшем движении компьютерного стола он начинает дрожать. Еще один элемент, который хотелось бы видеть, – это DVI-вход. Впрочем, и при аналоговом подключении никаких проблем с качеством изображения не возникло.

В целом, наши впечатления от монитора весьма положительные – за ним можно без устали сидеть днями и ночами, а ведь именно это – самое важное для домашнего пользователя. ■



Цена – $510
Продукт предоставлен представительством LG Electronics: тел. (044) 201-4350
Рейтинг ★★★★★

ЗА Малое время отклика матрицы; хорошие углы обзора; симпатичный дизайн
ПРОТИВ Отсутствие DVI-входа; неотключаемая интерполяция
ВЕРДИКТ Один из лучших 17-дюймовых LCD-мониторов для дома

Mustek PL207

Проблему свободного времени в поездках каждый решает по-разному – можно почитать книгу, послушать музыку или поиграть на портативной консоли. С появлением переносных DVD-плееров, оснащенных LCD-экранами, у нас теперь есть еще один способ занять себя в дороге.

Данный DVD-плеер представляет собой классический «складной» аппарат, а-ля мини-ноутбук с 7-дюймовым TFT-экраном формфактора 16:9. Небольшая масса и габариты – всего 700 г и 20 × 15 см – позволяют брать его с собой в путь, не беспокоясь о лишнем весе или занимаемом месте – PL207 немногим крупнее стандартного DVD-бокса.

Устройство можно использовать как в дороге, так и дома, поскольку оно выводит фильмы на большой экран – в комплект поставки входят кабели для подключения к ТВ. PL207 распознает практически все форматы обыкновенных и перезаписываемых DVD, а также VCD, Kodak Photo CD, музыкальные диски с MP3-файлами и CD с коллекциями JPEG-фотографий.

В импровизированном тестировании заряда ионолитиевых батарей хватило на четыре часа проигрывания DVD – вполне достаточно, чтобы посмотреть два обычных фильма или один продолжительный. Перезарядка аккумуляторов занимает два с половиной часа – тоже весьма неплохой результат.

Качество изображения, как и звука, впрочем, оставляет желать лучшего. Картинка на TFT-экране получается излишне темной и контрастной, ей явно недостает деталей. Слушать фильмы мы настойчиво рекомендуем в наушниках: во-первых, это не будет беспокоить попутчиков, а во-вторых, звук, издаваемый встроенными динамиками, далек от совершенства.

Однако учитывая цену этого интересного устройства, его можно смело рекомендовать всем, кто часто путешествует, – с любимыми фильмами поездки больше не будут казаться такими длинными. ■

Цена – $500
Продукт предоставлен компанией DataLux, www.datalux.ua
Рейтинг ★★★★☆

ЗА Проигрывание MP3-файлов и просмотр JPEG
ПРОТИВ Не очень качественный дисплей
ВЕРДИКТ Неплохой способ скоротать время в самолете или поезде

Prestigio P171

Появление на рынке нового брэнда всегда приветствуется потребителями, особенно если продукция, производимая под новой торговой маркой, привлекательна, качественно выполнена и доступна по цене. Итак, встречайте – LCD-дисплеи Prestigio от компании Power Cyber. Линейка включает в себя шесть устройств с диагональю от 15 до 19", и, судя по всему, в скором времени ожидается также появление 21-дюймовой модели.

Представитель этого семейства, Prestigio P171 (диагональ 17"), привлекает внимание прежде всего своим изящным дизайном. Кратко о технических характеристиках: «родное» разрешение 1280 × 1024, контрастность 450:1, яркость 260 кд/м². Заявленное время реакции для всей серии составляет 16 мс, из интерфейсов присутствует только старый добрый VGA.

Монитор довольно яркий и контрастный, что хорошо для игр и просмотра фильмов, но для комфортной работы с текстом пришлось сразу же установить соответствующие регулировки в районе первой четверти шкалы. Цветопередача дисплея совершенно естественна, никаких нареканий на «зажатость» диапазона нет, можно разве что посетовать на невозможность выбора цветовой температуры. Переходы оттенков на мониторе плавные, как и должны быть, а некоторая неравномерность сплошных заливок становится заметной только на пониженных уровнях яркости.

«Скорость» матрицы можно оценить как хорошую. Хотя в этом отношении она и не бьет рекордов, но оставляемые изображением небольшие «хвосты» не вызывают раздражения и не мешают ни работать, ни отдыхать. Правда, и порадовать требовательных фанатов 3D-action тоже особо нечем.

В целом, монитор произвел положительное впечатление – вполне качественный продукт. Дальнейшая рыночная судьба дисплеев линейки Prestigio будет, как обычно, зависеть прежде всего от их стоимости. ■





ЗА Качественная цветопередача; привлекательный дизайн
ПРОТИВ Отсутствие возможности выбора цветовой температуры; некоторый аскетизм OSD-меню
ВЕРДИКТ Удачная модель среднего уровня для домашнего применения

Цена – $400
Продукт предоставлен компанией «ASBIS-Украина», www.asbis.com.ua
Рейтинг ★★★★☆

Nikon Coolpix 5400

Nikon 5400 – не первый 5-мегапиксельный Coolpix, выпускаемый компанией. Он пришел на смену хорошо зарекомендовавшей себя модели Nikon 5000 и занимает второе место (после Nikon 5700) в списке любительских цифровых камер Nikon.

Как и предыдущие аппараты, 5400 отличается прекрасной эргономикой. На верхней панели корпуса имеется модный в наше время и очень удобный управляющий диск, дающий возможность оперативно перебирать режимы съемки и, что важно, быстро оценивать текущие настройки камеры. Удобно и то, что диск имеет сквозное вращение. Управлять аппаратом легко благодаря усовершенствованной конструкции джойстика с дополнительной кнопкой *Ввод* для подтверждения выбранных параметров меню, отображаемых на дисплее. Аппарат легче и компактнее своего предшественника Nikon 5000.

Хорош поворотный TFT-дисплей, обладающий высоким разрешением, точной цветопередачей и позволяющий вести съемку в солнечную погоду – под прямым светом изображение приобретает характерную «металлическую» окраску, но не блекнет, как в мониторах предыдущих конструкций.

Качеством полученных снимков мы остались довольны. Прекрасная цветопередача и резкость – от Nikon другого и не ожидали. У камеры есть уже полюбившаяся пользователям Coolpix функция выбора наиболее резкого кадра из серии (BSS), а также полезное новшество – аналогичная функция отбора по экспозиции (AE-BSS). Имеется установка значения чувствительности ISO 50, позволяющая получать практически «бесшумные» снимки. Что касается оптических характеристик объектива, то они не вызывают нареканий, за исключением излишней «мягкости» светового рисунка в освещенных зонах.

Nikon 5400 рекомендуется тем фотографам, которые хотели бы постоянно иметь при себе компактный фотоаппарат, дающий изображение высокого качества и обладающий возможностями настройки, присущими профессиональному устройству. ■

Цена – 5215 грн
Продукт предоставлен компанией «Юг-Контракт»: тел. (044) 247-6724
Рейтинг ★★★★★

ЗА Высокое качество снимков; удобный поворачивающийся дисплей, пригодный для съемки в солнечный день; широкие функциональные возможности
ПРОТИВ Неудачная автоматика
ВЕРДИКТ Отличный аппарат как для творческой, так и для прикладной фотосъемки

Pentax Optio 450

Стильный металлический корпус новых Optio 450 и 550 сразу бросается в глаза. В нем нет «крикливости» конкурентов – Optio производит впечатление дорогого качественного любительского фотоаппарата, которым, собственно, и является.

В то время как большинство цифровых «мыльниц» оснащено варио-объективами с трехкратным увеличением, новые модели от Pentax могут похвастаться пятикратным зумом. Вообще качеством оптики мы остались вполне довольны: несмотря на сравнительно медленную наводку на резкость, камера позволяет получать замечательные снимки практически на любом расстоянии от объекта. Специально для поклонников макросъемки имеется особый режим SuperMacro, в котором можно снимать с расстояния 2 см.

Восемь сюжетных программ, включающих в себя пейзаж, ночную сцену, осень, закат, портрет, пляж и снег, фейерверк и цветы, устанавливаются с помощью колесика под затвором и помогают новичкам в освоении этой камеры. Но полное удовольствие от съемки с Optio 450 можно получить, используя ручные настройки, которых здесь имеется великое множество – от баланса белого по листу до настройки зон автоэкспонометра и наведения на резкость. Дисплей отображает гистограмму в реальном времени – еще один плюс в глазах более опытных пользователей.

В комплекте с камерой идут стереоочки для рассматривания объемных изображений, которые можно получить благодаря этому фотоаппарату – впрочем, данная способность представляется нам скорее развлечением на отдыхе, чем реально полезным применением Optio 450.

В свете обилия возможностей и настроек даже немалая для любительского устройства цена кажется нам вполне оправданной – сейчас сложно найти более оснащенную камеру за такие деньги. ■

Цена – $670
Продукт предоставлен компанией «Юг-Контракт»: тел. (044) 247-6724
Рейтинг ★★★★★

ЗА Обилие ручных настроек; пятикратный зум; практически идеальная макросъемка; металлический корпус

ПРОТИВ Медленная наводка на резкость; неудачная автоматика

ВЕРДИКТ Немного сложноват для новичков, но освоение того стоит

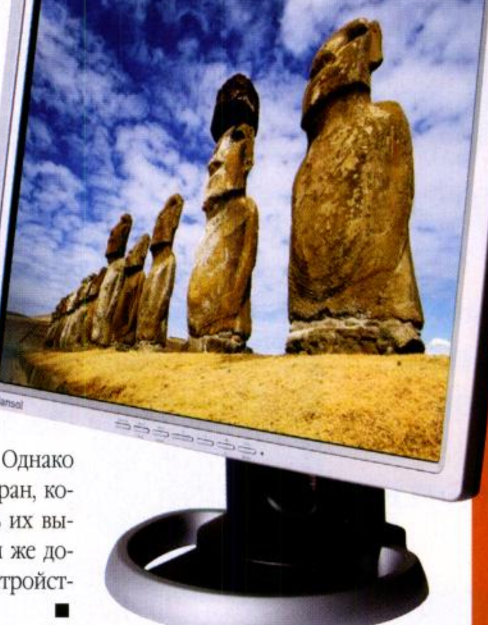
Hansol H950

Эта модель от компании Hansol – самая дешевая среди 19-дюймовых LCD-мониторов. Родное разрешение – 1280 × 1024 – чаще встречается в устройствах с меньшей диагональю, однако для домашнего применения его хватает с лихвой.

В первую очередь мы попробовали H950 в офисной работе – и тут он показал себя с самой лучшей стороны. Извечная проблема TFT – смазывание при быстром скроллировании больших объемов текста – в этом случае практически отсутствует. Высокая контрастность делает использование офисных приложений весьма удобным – глаза не устают даже после долгого сидения перед монитором.

Отображение цветов – еще одна сильная сторона Hansol. Граница между градиентами почти не видна, поэтому фотографии на экране выглядят просто замечательно. В меню имеется возможность точной настройки температуры цвета по каналам – не стоит ею пренебрегать. К недостаткам следует отнести некоторое снижение яркости по углам экрана, заметное на светлых изображениях, – в других случаях вы вряд ли обратите на него внимание.

Время реакции матрицы составляет 25 мс – не так уж и много. С другой стороны, никакого дискомфорта при просмотре видеофильмов мы не ощутили. Кстати, этому способствует и широкий угол обзора – нет необходимости сидеть прямо перед экраном. Опробованные нами игры также не выявили недостатков динамичности изображения. Разумеется, данный монитор не стоит рекомендовать киберспортсменам – поклонникам action. Однако сейчас сложно назвать TFT-экран, который смог бы удовлетворить их высоким требованиям. Обычным же домашним пользователям это устройство подойдет на все сто. ■



ЗА Широкий угол обзора; большие размеры; низкая цена

ПРОТИВ Сравнительно долгое время реакции; неравномерная яркость

ВЕРДИКТ Неплохой монитор для дома

Цена – $700
Продукт предоставлен компанией MTI: тел. (044) 458-3856
Рейтинг ★★★★☆

Мониторы Hansol: уверенный взгляд в будущее

Публикуется на правах рекламы

Торговая марка Hansol появилась на компьютерном рынке Украины сравнительно недавно, но уже успела завоевать популярность у пользователей компьютерных мониторов. Об этом свидетельствует тот факт, что в 2002 году Hansol по объемам продаж заняла 3,5% украинского рынка дисплеев, который оценивался в прошлом году примерно в 750 000 мониторов.

Строгий многоступенчатый контроль качества, правильно избранная ценовая политика компании MTI, эксклюзивного представителя Hansol в Украине, а также оперативная сервисная поддержка во всех регионах – вот факторы, которые повлияли на впечатляющий успех мониторов Hansol в нашей стране.

На сегодняшний день линейка мониторов Hansol объединяет CRT-модели – обычные пользовательские с диагональю 15–19 дюймов и полупрофессиональные, серии DynaFlat, с плоским экраном и возможностью более точных настроек по цветам.

Наибольший интерес вызывает новое семейство TFT-дисплеев. Сейчас оно объединяет 19-дюймовый монитор H950 с тонкой рамкой, 17-дюймовые H750 и H755 (контрастность которого увеличена до 500:1) и 15-дюймовый H550. Все четыре устройства реализованы на базе TFT LCD матрицы последнего, шестого, поколения, которая обеспечивает широкий угол обзора и отличную цветопередачу.

Отдельного внимания заслуживает линейка ЖК-телевизоров Hansol. Сейчас в нее входят модели HT2010 с диагональю 20" и соотношением 4:3, также HW1710 и HW1510 (16:9). Все устройства оснащены встроенным ТВ-тюнером, громкоговорителями и всеми необходимыми разъемами для подключения как телевизионной антенны, так и других внешних источников. Помимо этого, ЖК-телевизоры могут работать в режиме компьютерных мониторов (для этого предусмотрен разъем VGA) и обладают отличными показателями цветопередачи.

В сегодняшней линейке PDP (плазменные дисплеи) Hansol две широкоформатные модели – 42-дюймовая H 4200 и 50-дюймовая H 5000. Среди их характеристик стоит выделить высокую яркость на уровне 650 кд/м², контрастность 1000:1, угол обзора 160°, а также широкий спектр систем и алгоритмов повышения качества картинки – чего стоит один только цифровой трехмерный фильтр, улучшающий изображение мелких деталей.

В период с октября по декабрь этого года MTI при поддержке Hansol проведет всеукраинскую акцию. Все покупатели, которые приобретут мониторы Hansol у официальных представителей компании MTI, смогут принять участие в розыгрыше трех LCD-TV HW 1710.

Подробнее о продукции Hansol и условиях участия в акции можно узнать на сайте **www.hansol.com.ua.** MTI – официальный представитель Hansol в Украине, www.mti.com.ua тел. (044) 458-34-34, 458-38-10, e-mail: oko@mti.com.ua

Logitech Attack 3 Joystick

Торговая марка Logitech уже давно стала синонимом качественных и недорогих игровых манипуляторов. Немало виртуальных пилотов начинало осваивать компьютерное небо или просторы космоса с джойстиками этой фирмы в руках.

Недавнее появление на рынке имиджевой беспроводной модели Freedom 2.4 Cordless Joystick предвосхитило смену всей линейки джойстиков Wingman. И вот первенец нового поколения манипуляторов от Logitech у нас в редакции.

Logitech Attack 3 Joystick является младшей моделью семейства и по функциональности аналогичен джойстику Attack – младшей же модели линейки Wingman. Как и его предшественник, Attack 3 оборудован лишь тремя аналоговыми осями: рукояткой без «твиста» и колесиком на подставке. Зато кнопок – целых 11. При этом четыре из них размещены на верху рукоятки таким образом, что смогут заменить собой отсутствующий в данной модели переключатель видов. Помимо курка на рукоятке, еще шесть кнопок попарно расположены по бокам основания устройства. К сожалению, кроме отличной точности позиционирования, это все, что можно сказать об органах управления нового джойстика.

Впрочем, сколь велико бы ни было количество осей и кнопок, важнейший параметр манипулятора – это его эргономика. И тут Logitech, как всегда, на высоте. Рукоятка исключительно удобно помещается в руке, причем ее симметричная форма позволяет с одинаковой легкостью пользоваться как левой, так и правой рукой. Таким образом, этот джойстик по достоинству оценят левши. Удачно подобраны жесткость пружины и расположение кнопок. А стильный дизайн устройства безошибочно указывает на преемственность новой линейки как по отношению к предшественникам, так и к новым формам, появившимся в Cordless Joystick.

К компьютеру Attack 3 Joystick подключается только через разъем USB. Специального ПО для него не требуется, что упрощает установку и позволяет калибровать джойстик вручную, чего так не хватает в фирменном ПО Logitech для старших моделей серии Wingman. ■

Цена – $27
Продукт предоставлен компанией DataLux, www.datalux.ua
Рейтинг
★★★★☆

ЗА Высокое качество исполнения; возможность использования как левой, так и правой рукой; отличный дизайн и эргономика

ПРОТИВ Отсутствие «хэта»; высокая для модели начального уровня цена

ВЕРДИКТ Неплохой выбор для начинающих вирпилов

iRiver iHP-100

Компания iRiver хорошо зарекомендовала себя на украинском рынке flash MP3-плеерами и MP3/CD-проигрывателями, теперь пришел черед портативного плеера с жестким диском. Побывавшее у нас в редакции устройство iHP-100 просто поразило богатством оснащения и качеством исполнения.

Дизайн небольшого, размером с пачку сигарет, iRiver iHP-100 разрабатывался компанией INNO. Конечно, по внешнему виду плеер уступает элегантному Apple iPod, но в целом устройство смотрится весьма стильно. Объем HDD iHP-100, по совместительству выполняющего функции сменного винчестера, составляет 10 GB – вполне достаточно даже для требовательного меломана. Используемый интерфейс – USB 2.0, т. е. скорость записи довольно приличная. Источник питания – встроенная литийполимерная батарея емкостью 1300 мА·ч, благодаря чему плеер работает без зарядки до 16 часов. Поддерживаемые форматы музыкальных файлов – MP3, WMA, ASF и WAV (ID-теги вплоть до ID3 V2 3.0, причем отлично «понимается» русский и украинский). К тому же возможность перезаписывать firmware позволит в дальнейшем подключать новые форматы.

iHP-100 – первое из виденных нами устройств такого рода, оснащенное Optical/Line In/Out. Вам не составит никакого труда подключить его к любой бытовой акустической системе или источнику звука. Благо, плеер поддерживает функции записи как через встроенный микрофон (несколько шумный, хотя и весьма чувствительный) в WAV или MP3-файлы, так и с оптического/цифрового входа. Еще один большой плюс iHP-100 – неплохой FM-тюнер с памятью на 20 станций (антенной служит шнур наушников) и удобный пульт ДУ с 4-полосным LCD-экраном. Поразило нас и богатство настроек устройства: из удобного меню можно регулировать буквально все – раздельно подсветку и яркость для обоих экранов; эквалайзер; форматы записи; режимы воспроизведения; таймеры и т. д. Пожалуй, единственный недостаток плеера – неинтуитивное управление записью/воспроизведением.

Безусловно, первый HDD-MP3 от iRiver удался, причем его стоимость даже ниже, чем у менее оснащенного iPod аналогичного объема.■



ЗА Симпатичный дизайн; оптические вход/выход; FM-приемник; диктофон; ДУ; USB 2.0; огромное количество настроек

ПРОТИВ Неинтуитивное управление воспроизведением/записью

ВЕРДИКТ На сегодня, пожалуй, самый оснащенный портативный MP3-плеер с жестким диском

Цена – $435
Продукт предоставлен компанией ООО «Итком», www.itkom.com.ua
Рейтинг
★★★★★



ПК НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ

Процессор	Intel	AMD
Intel Celeron 1,70 GHz	$60	
AMD Athlon XP 1700+ (1,47 GHz)		$55
Материнская плата		
Чипсет Intel i845PE для Celeron 1,70 GHz	$80	
Чипсет VIA Apollo KT600 для Athlon XP		$75
Память		
256 MB PC2700 DDR SDRAM (333 MHz)	$40	
Видеокарта		
На чипе GeForce FX 5200 (128 bit), память 128 MB	$80	
Жесткий диск		
40 GB, 7200 об/мин	$65	
Монитор		
17" 1280 × 1024 @ 85 Hz	$175	
Оптический дисковод		
CD-ROM 52X	$20	
Аудиоплата		
Интегрированное аудио	–	
Корпус		
Middle Tower ATX 250 Вт Codegen, Fortrex	$25	
Клавиатура		
PS/2, Mitsumi, SVEN	$8	
Мышь		
PS/2 A4Tech, SVEN, Genius	$5	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25	
Акустика		
2.0 SVEN SPS-611	$23	
Модем		
Внутренний PCI 56K V.90	$20	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$626	$616
Принтер		
Lexmark Z35, HP DeskJet 3325	$65–75	

Компьютеры и лучшие пок

В осенний период компьютерный рынок «набирает обороты». Новинки появляются одна за одной, стремительно снижаются цены, разжигая потребительский аппетит. Желание потратить энную сумму денег на компьютерное «железо» должно быть реализовано наилучшим образом, потому мы и расскажем о самых выгодных предложениях этого месяца.

Рекомендованная нами конфигурация начального уровня не претерпела существенных изменений. Самый дешевый процессор Celeron стоит $60, и покупать что-либо более дорогое от Intel для бюджетной системы не имеет смысла. Как ни парадоксально это звучит, прибавка в несколько сотен мегагерц не сделает Celeron ощутимо быстрее, так что не стоит тратиться на его старшие модели. Вообще говоря, выбор платформы Intel для ПК начального уровня может быть оправдан только в том случае, если предвидится возможность модернизации с помощью Pentium 4. И здесь встает вопрос выбора материнской платы, которая позволит позже наращивать мощность системы. Сегодня на смену чипсету Intel i845PE идет Intel i848P, имеющий более высокую производительность и, что гораздо важнее, полноценную поддержку процессорной шины FSB 800 MHz и памяти PC3200 DDR SDRAM (400 MHz). Именно такая платформа позволит владельцам бюджетных систем уверенно смотреть в будущее. Однако материнские платы на базе Intel i848P только начинают появляться на рынке, и их цены выше, чем у продуктов на i845PE. Следует также заметить, что последние вовсе не безнадежны в плане модернизации: на них можно будет установить Pentium 4 с шиной FSB 533 MHz и тактовой частотой до 3,06 GHz.

Для пользователей, которым не грозит скорое улучшение финансового положения, более привлекательной остается платформа AMD. Процессор Athlon XP по своей производительности на голову выше равного по стоимости Celeron, ему по силам тягаться и с гораздо более дорогими Pentium 4. Бюджетные материнские платы на базе VIA Apollo KT600 лишь немногим уступают высокоуровневым моделям на базе NVidia nForce2 Ultra 400 и существенно превосходят другие, построенные на VIA Apollo KT400. Что самое приятное, для модернизации подобной системы не придется годами копить деньги, ведь старшие модели Athlon XP непременно упадут в цене ниже $100.

Первая модель в линейке Pentium 4, на которую следует обратить внимание, – это 2,40C GHz, обладающая 800-мегагерцевой шиной FSB. Pentium 4 2,40B GHz имеет FSB 533 MHz и стоит примерно на $30 дешевле, чем Pentium 4 2,40C GHz, однако он не позволяет в полной мере реализовать потенциал платформы Intel i865PE, поддерживающей FSB 800 MHz.

Для ПК верхнего уровня мы взяли процессор Intel чуть побыстрее и подороже – Pentium 4 2,60 GHz с FSB 800 MHz, а вот модель Athlon XP оставили прежней. Трудно сказать, в чем тут дело: либо Athlon XP 2500+ слишком дешев, либо модель 2800+ с 512 KB L2-кэша – чересчур дорогая, но разница в их производительности не стоит того, чтобы платить за нее порядка $90.

комплектующие: упки месяца

На рынке видеокарт наблюдается очередная смена продуктовых линеек – довольно болезненный период для потребителей. В этот раз самая большая неприятность связана с Radeon 9700: вместо того чтобы и дальше дешеветь, сохраняя позицию лучшей покупки среди видеокарт верхнего уровня, он неожиданно оказался в дефиците. После распродажи остатков Radeon 9700 энтузиасты встанут перед трудным выбором: Radeon 9800 128 MB дороговат, а Radeon 9800SE показывает высокую производительность лишь в том случае, если все его конвейеры будут открыты программной «отмычкой». И подобный «взлом» далеко не всегда заканчивается успехом, о чем вы можете узнать в этом номере «Домашнего ПК».

В среднем классе по-прежнему господствует GeForce4 Ti4200 128 MB: при цене порядка $120 ему не страшны конкуренты из новых «шестисотых» серий Radeon и GeForce FX. Даже если Radeon 9600 Pro или GeForce FX 5600 Ultra оказываются в чем-то лучше, соотношение цены и производительности у GeForce4 Ti4200 128 MB остается на недосягаемой высоте.

В бюджетном классе, как и раньше, лучший выбор – GeForce FX 5200 128 MB. Но покупая такую видеокарту, следует быть предельно осмотрительным, чтобы не взять медленную 64-битную модель вместо полноценной 128-битной.

На рынке жестких дисков произошли значительные подвижки в ценах: практически все винчестеры объемом от 80 до 200 GB теперь предлагаются примерно по $1 за гигабайт. Так что сегодня можно смело выбирать модели, исходя исключительно из собственных потребностей, разве что следует избегать винчестеров свыше 200 GB как неоправданно дорогих. Модели емкостью 160 GB, как правило, оснащаются двумя пластинами по 80 GB, что позволяет им развивать лучшее быстродействие в сравнении с жесткими дисками на 120 GB с плотностью 60 GB на пластину.

Цены на ЭЛТ-мониторы, похоже, приблизились к абсолютному минимуму. За $170–200 можно купить вполне приличную 17-дюймовую модель для ПК начального уровня. Компьютеру посерьезнее подойдет 19-дюймовая ЭЛТ-модель из тех, что мы протестировали в этом номере. Если же взять такой монитор не позволяют жилищные условия, тогда за те же $300 можно приобрести 15-дюймовый LCD-дисплей, практически не отличающийся размерами экрана от 17-дюймового ЭЛТ-монитора.

Для ПК высокого уровня сейчас трудно порекомендовать конкретную 17-дюймовую модель LCD, ведь происходит обновление линеек с внедрением более скоростных матриц. Низкое время отклика весьма критично для игровых приложений, но у «медленных» LCD-мониторов цветопередача может быть качественнее, что важно для работы с фотографиями. Так или иначе, имеет смысл подождать, пока новые 17-дюймовые модели LCD-дисплеев достигнут нашего рынка и будет произведено их сравнительное тестирование.

Значительно снизились цены на универсальные оптические приводы, способные не только читать, но и записывать диски любых форматов – от обычных CD-R до «многоразовых» DVD+/-RW. Такие устройства уже можно рекомендовать для ПК высокого уровня, тем более что запись DVD-дисков становится насущной проблемой в связи с широким распространением цифровых видеокамер и бытовых DVD-проигрывателей. ■



Процессор	Intel	AMD
Intel Pentium 4 2,40C GHz (800 MHz FSB)	$190	
AMD Athlon XP 2500+ (1,83 GHz, 512 KB L2-кэш)		$95
Материнская плата		
Чипсет Intel i865PE для Pentium 4	$115	
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP		$115
Память		
2 × 256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$95	
Видеокарта		
На чипе GeForce4 Ti4200, память 128 MB	$120	
Жесткий диск		
120 GB, 7200 об/мин, кэш-буфер 8 MB	$125	
Монитор		
19" 1600 × 1200 @ 85 Hz	$310	
Оптический дисковод		
DVD-ROM/CD-RW Combo	$75	
Аудиоплата		
Интегрированное аудио 5.1	–	
Корпус		
Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, Enlight	$85	
Клавиатура		
Logitech Internet Keyboard, PS/2	$15	
Мышь		
Оптическая, PS/2 + USB	$25	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика		
5.1 Creative Inspire 5300	$85	
Модем		
«Вектор» GVC R21	$65	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$1340	$1245
Принтер		
Epson Stylus Photo 830, Canon i320	$120	
Сканер		
Microtek ScanMaker 3800	$90	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 300 В•А	$75	



ПК высокого уровня

Процессор	Intel	AMD
Intel Pentium 4 2,60C GHz (800 MHz FSB)	$220	
AMD Athlon XP 2500+ (1,83 GHz, 512 KB L2-кэш)		$95
Материнская плата		
Чипсет Intel i875P для Pentium 4	$170	
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP		$115
Память		
2 × 256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$95	
Видеокарта		
На чипе Radeon 9800, память 128 MB	$275	
Жесткий диск		
160 GB, 7200 об/мин, кэш-буфер 8 MB	$165	
LCD-монитор		
17"	$560	
Оптический дисковод		
DVD+/-RW, мультиформатный	$210	
Аудиоплата		
Sound Blaster Audigy 2	$120	
Корпус		
Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, Enlight	$85	
Клавиатура		
Logitech Internet Navigator, PS/2 + USB	$35	
Мышь		
Оптическая, PS/2 + USB	$40	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика		
5.1 Altec Lansing 5100	$165	
Модем		
«Вектор» ZyXEL Omni 56K	$75	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$2250	$2070
Принтер		
HP DeskJet 5550, Epson Stylus Photo 915	$150–220	
Сканер		
Umax Astra 4700, HP ScanJet 4470C	$125–160	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 650 В•А	$120	

Модель	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/####
Планшетные сканеры			
BenQ Scan2Web 4300U	54	★★★★★	–
Mustek Be@rPaw 1200CU Plus	53	★★★★★	–
BenQ Scan2Web 5000E	70	★★★★★	–
HP ScanJet 3500	80	★★★★★	–
Microtek ScanMaker 3830	85	★★★★★	–
Canon CanoScan 3000	98	★★★★★	–
Canon LiDE 30	115	★★★★★	–
Umax Astra 4700	115	★★★★☆	11923
Epson Perfection 2400 Photo	220	–	–
Epson Perfection 3200 Photo	400	–	–
Струйные принтеры			
Lexmark Z35	50	★★★★★	9213
HP DeskJet 3325	55	★★★★★	13143
Epson Stylus C62	80	★★★★★	13143
Canon S330 Photo	95	★★★★★	13143
Epson Stylus Photo 830	115	★★★★★	13143
HP DeskJet 5550	120	★★★★★	13143
HP Photosmart 7150	150	–	–
Epson Stylus Photo 915	155	–	15215
Джойстики			
Genius Flight 2000 F-22X	9	–	–
Genius Flight 2000 F-23	15	★★★★★	9533
Logitech Wingman Extreme Digital 3D	37	★★★★★	9533
ThrustMaster Top Gun Fox 2 Pro Shock	55	★★★★★	9533
Logitech Freedom 2.5 Cordless Joystick	65	★★★★★	–
ThrustMaster Top Gun Afterburner II	65	★★★★★	9533
Logitech Wingman Strike Force 3D	70	★★★★★	9533
Игровые рули			
SVEN RockFire Star Deluxe	36	★★★★☆	9783
Logitech Wingman Formula Force GP	63	★★★★★	9783
ThrustMaster Force Feedback Racing Wheel	105	★★★★★	9783
Logitech MOMO Force	160	★★★★★	9783
Мобильные телефоны			
Siemens A50	90	★★★★★	11917
Siemens A55	105	★★★★★	13137
Sony Ericsson T100	120	★★★★★	13137
Alcatel OneTouch 525	130	★★★★★	13137
Motorola C330	130	★★★★★	12821
Siemens C55	140	★★★★★	11917
LG-W3000	150	★★★★★	11917
Motorola C350	150	★★★★☆	–
Siemens ME45	180	★★★★★	–
Sony Ericsson T310	190	★★★★★	–
Alcatel OneTouch 715	190	★★★★★	11917
Samsung SGH-C100	225	★★★★★	14161
LG-W5200	230	★★★★★	11917
Samsung SGH-A800	240	★★★★★	11917
Samsung SGH-S500	300	★★★★★	–

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки месяца» дают покупателю полное представление о том, как должен быть оснащен ПК данной ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

В перечень лучших комплектующих попадают продукты, отличившиеся в наших тестированиях, и те, что не имеют конкурентов в своей ценовой категории. Все они представлены в базе «Hot Line» (www.itc.ua/hl), с помощью которой легко найти компании, занимающиеся их продажей. Рейтинг устройства может быть пересмотрен в сторону повышения в связи с его переходом в более низкую ценовую категорию.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, используйте «Hot Line». Для получения более подробной информации о продукте обращайтесь к нашей онлайновой базе: например, если для данного устройства указан номер 1234, статья о нем находится по адресу www.itc.ua/1234.

Модель	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/####
Siemens S55	330	★★★★★	12822
Sony Ericsson T610	480	★★★★★	–
Nokia 7650	500	★★★★★	10891
Цифровые фотокамеры			
Olympus Camedia C-120	210	★★★★★	10422
Canon PowerShot A200	220	–	–
Olympus Camedia C-220 Zoom	280	★★★★★	10422
Canon PowerShot A60	325	★★★★★	–
Nikon Coolpix 2500	360	★★★★★	10902
Olimpus Digital mju 300	415	★★★★★	12836
Konica Digital Revio KD-400Z	430	★★★★★	11235
Camedia C-4000 Zoom	510	★★★★★	13144
Canon Digital IXUS 400	515	★★★★★	–
Olympus Camedia C-740 Ultra Zoom	540	–	–
Nikon Coolpix 4300	630	★★★★★	12440
Minolta Dimage F300	690	–	–
Canon PowerShot S50	695	★★★★★	–
Olympus Camedia C-5050 Zoom	860	★★★★★	12490
Canon PowerShot G3	965	★★★★★	12490
Sony CyberShot F717V	1130	★★★★★	12490
Nikon Coolpix 5700	1400	★★★★★	12490
Olympus Camedia E-20P	1420	★★★★★	12490
Звуковые платы			
Sound Blaster Live! 5.1 Digital	35	★★★★★	12444
Sound Blaster Audigy 2	125	★★★★★	12444
Hercules Game Theatre XP 6.1	115	★★★★★	7788
Terratec DMX 6fire 24/96	220	★★★★★	9538
Sound Blaster Audigy 2 Platinum	200	★★★★★	12444
ЭЛТ-мониторы			
17" LG Flatron EZ T710PH	150	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 765MB	170	★★★★★	13448
17" AOC 7A+	195	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 757MB	190	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 757NF	205	★★★★★	8080
17" NEC MultiSync FE791 SB	240	★★★★★	13448
19" Benq P992	207	★★★★★	–
19" LG Flatron F900B	245	★★★★★	–
19" Samsung SyncMaster 959NF	320	★★★★★	–
19" Philips Brilliance 109P40	370	★★★★☆	–
19" Iiyama VisionMaster Pro 454	445	★★★★★	–
Жесткие диски 7200 об/мин			
40 GB Maxtor D740X	69	–	–
40 GB Western Digital WD400BB	65	–	10137
40 GB Samsung SpinPoint SP4002H	68	–	–
40 GB Seagate Barracuda ATA IV	73	–	–
80 GB Samsung SpinPoint SP8004H	89	★★★★★	12830
80 GB Western Digital WD800JB	100	★★★★★	12830
120 GB Maxtor DiamondMax Plus9	122	–	–
120 GB Seagate Barracuda 7200.7	120	–	–
120 GB Western Digital WD1200JB	125	–	10137
Акустические системы			
2.0 SVEN SPS-611	23	–	–
4.1 Altec Lansing 641	270	★★★★★	8900
5.1 Creative Inspire 5300	85	★★★★★	9529
5.1 Altec Lansing 5100	165	–	–
5.1 Creative Inspire 5700 Digital	260	★★★★★	9529
5.1 Creative MegaWorks THX 5.1 550	295	★★★★★	12436
Оптические мыши			
Microsoft Wheel Mouse Optical 1.1A	15	–	–
Microsoft IntelliMouse Optical 1.1	25	★★★★★	9784
Logitech Pilot Wheel Mouse Optical	28	★★★★★	9784
Microsoft Explorer 3.0A	34	★★★★★	9784
Logitech MX300	40	★★★★★	11527
Logitech MX310	42	★★★★★	–
Logitech MX500	55	★★★★★	11931

Самый быстрый

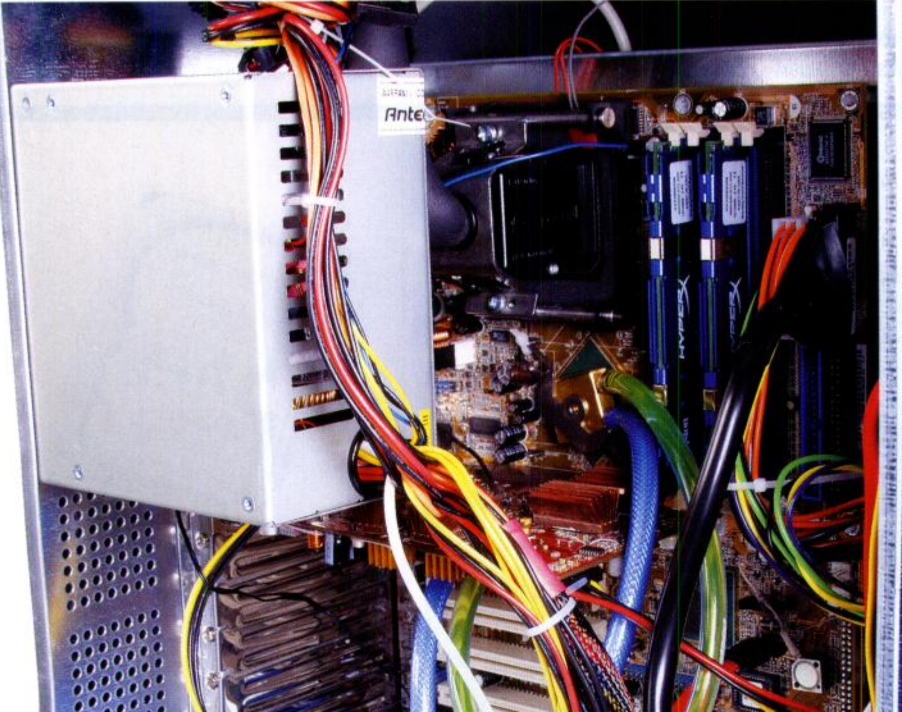


ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ

Antec, Asetek, Koolance	«Элетек»	(044) 495-2911
ASUS	PIRIT Distribution	(044) 269-7554
Intel	Представительство Intel в Украине	(044) 490-6488
Kingston	«Крокус-Киев»	(044) 440-9055
Sapphire	Sapphire Technology	www.sapphiretech.ru
Western Digital	ELKO Kiev	www.elko.kiev.ua

компьютер в СНГ





Для большинства пользователей компьютер является рабочим инструментом или игровой машиной. Однако не все относятся к ПК как к средству – для некоторых он становится целью сам по себе. Скорость ради скорости, ради рекордов – вот принцип, которым руководствуются энтузиасты, вкладывая уйму сил и средств в создание своих «гоночных болидов». Мы решили принять участие в этом соревновании и построили персональный компьютер, который на данный момент является самым быстрым в СНГ. Мы могли бы достичь и большего, если бы не наше стремление применить только те устройства и методы, которые пригодны для домашних условий и доступны любому пользователю, обладающему необходимыми знаниями и финансовыми возможностями.

Оценка производительности осуществлялась с помощью 3DMark2001 SE – тестовой программы, позволяющей увидеть возможности ПК в игровых приложениях. Стоит ли говорить, что именно игры – наиболее тяжелые приложения для домашних компьютеров. И что характерно, скорость в играх зависит не только от видеокарты, но и от процессора, памяти, а также материнской платы.

Онлайновая база данных по 3DMark2001 SE (*http://service.futuremark.com*) включает более 900 тыс. опубликованных результатов и, по сути, является мировым рейтингом производительности персональных компьютеров. На момент подготовки материала мы занимали 25-ю строчку в данной табели о рангах – верим, что это еще не предел. По мере того как на украинском рынке будут появляться более совершенные продукты, мы будем штурмовать мировую вершину вновь и вновь.







INTEL PENTIUM 4 3,20 GHZ

Если закрыть глаза на ценовой фактор, Pentium 4 3,20 GHz на сегодня – лучший выбор для энтузиастов. Разгонный потенциал именно этого процессора выше, чем у всех остальных Pentium 4, и при должном охлаждении у него значительно больше шансов пересечь заветную черту в 4 GHz, чем у младших моделей. Мы использовали инженерный образец с разблокированными множителями, что позволило выбрать наиболее производительное сочетание частот процессора, системной шины и оперативной памяти.

KINGSTON HYPERX PC3500 2 × 256 MB

На скорость работы памяти агрессивные настройки влияют даже больше, чем высокая тактовая частота. Именно поэтому мы выбрали Kingston HyperX как модули, способные работать в режиме 2-5-2-2 на частотах до 248 MHz (при повышенном напряжении).

SAPPHIRE RADEON 9800 PRO 128 MB

Несмотря на появление GeForce FX 5900 Ultra и 256-мегабайтовой версии Radeon 9800 Pro, обычный 128-мегабайтовый Radeon 9800 Pro остается любимой видеокартой «экстремалов». Этот экземпляр мы отобрали из целой партии видеокарт, и даже со стандартным охлаждением он разогнался до впечатляющих 475/750 MHz (частот ядра/памяти). Наши модификации позволили достичь 520/800 MHz!

ASETEK VAPOCHILL XE

Системы охлаждения на основе фазового перехода – самые эффективные устройства, производимые серийно. Работая по принципу холодильника, они позволяют получить минусовые температуры процессора, тем самым обеспечивая наилучшие условия для экстремального разгона. VapoChill XE (Xtreme Edition) – самый мощный из модельного ряда Asetek. Производитель обещает температуру –5 °С при тепловыделении в 180 Вт. Система поставляется в оригинальном корпусе, при этом в верхней части размещен компрессор и остальные детали системы, а нижняя – предназначена для установки компьютерных компонентов.

KOOLANCE EXOS

Самая мощная система водяного охлаждения, доступная на нашем рынке. Резервуар, помпа и радиатор заключены в эффектный металлический корпус, единственной выносной частью являются трубки и теплообменники, которые легко устанавливаются. По заявлению производителя, мощности EXOS хватает на одновременное охлаждение процессора, видеокарты, северного моста материнской платы и жесткого диска.

ANTEC TRUECONTROL 550

Блок питания, столь любимый энтузиастами разгона за уникальную возможность ручной регулировки напряжений +3,3 В, +5 В и +12 В. А его выдающаяся мощность в 550 Вт позволила без проблем обеспечить стабильным питанием не только все компоненты нашей системы, но и весьма энергоемкий компрессор системы Asetek VapoChill XE.

WESTERN DIGITAL RAPTOR WD360GD

Самый быстрый винчестер для ПК с частотой вращения 10 000 об/мин. Он не оказывает влияния на результат в 3DMark2001 SE, но с его помощью намного легче проводить многочасовые эксперименты, сопряженные с частыми перезагрузками системы.

Для получения рекордных результатов простых манипуляций, обычно подразумеваемых под термином «оверклокинг», оказывается недостаточно. Приходится серьезно модифицировать компоненты, после чего компьютер становится похож на обычную систему не более, чем болид «Формулы-1» на простой автомобиль.

Максимальная частота работы нашего процессора с водяным охлаждением составляла чуть больше 3700 MHz. Установив Asetek VapoChill XE, мы смогли добиться абсолютной стабильности на 4065 MHz в наиболее производительном режиме 290 × 14 (при напряжении 1,8 В). Температура процессорного ядра при этом варьировалась в пределах от –5 до –15 °С в зависимости от нагрузки. Таким образом, впервые на территории СНГ был достигнут разгон процессора выше 4 GHz.

Материнская плата ASUS P4P800/GD на чипсете Intel i865PE показывает чудеса производительности в 3DMark2001 SE и тестах оперативной памяти благодаря реализованной ASUS технологии HyperPath. Единственный ее недостаток – низкое максимальное напряжение памяти (2,85 В) – мы исправили соответствующим вольтмодом. С повышением







подаваемого напряжения до 3,2 В модули памяти смогли работать в режиме 2-5-2-2 на частоте 248 MHz. Впрочем, мы не смогли использовать этот режим из-за ограничений других комплектующих, поэтому пришлось ограничиться 233 MHz (при делителе 5:4 для FSB и памяти).

Вся мощь Koolance EXOS была направлена нами на охлаждение ядра видеокарты и северного моста. Благодаря этому температура обоих компонентов не поднималась выше 30 °С, и это, безусловно, помогло в разгоне.

Видеокарта подверглась просто нещадной модификации, в процессе которой были установлены водяное охлаждение ядра, медные радиаторы на память, снята защитная рамка вокруг чипа. Дополнительно карта обдувалась тремя 80 мм вентиляторами. Видеокарту «обвязали» тремя вольтмодами, позволившими нам подстраивать напряжение на чипе и памяти видеокарты, а также напряжение входных каскадов. Вместо частот 475/750 MHz (ядра/памяти), на которых карта работала до перепайки, мы смогли заставить ее пройти тест в экстремальном режиме 520/800 MHz. Отметим, что в процессе настройки и тестирования видеокарта «умирала» дважды, и если бы не золотые руки мастеров-ремонтников из компании IT-Service (*www.it-service.com.ua*) и имевшиеся в запасе чипы памяти от GeForce4 Ti4600, восстановить работоспособность карты не удалось бы. Поэтому хотим подчеркнуть, что вольтмоддинг – очень рискованное занятие.

Операционная система Windows XP Professional SP1 была оптимизирована для максимальной производительности, использовались самые быстрые драйверы видеокарты ATI Catalyst 3.6 (7.91) с настройками на предельное быстродействие. Для разгона видеокарты применялся RivaTuner RC12.4, а мерилом производительности выступил 3DMark2001 SE (build 330).

В результате всех проведенных манипуляций с системой мы смогли получить 23744 балла в 3DMark2001 SE, что вывело нас на 25-ю позицию мирового рейтинга на начало сентября. Что же касается идеи собрать самый быстрый персональный компьютер в СНГ, то этот план даже перевыполнен: ближайшие преследователи отстали почти на 3000 баллов!



ПОЛЕЗНЫЕ РЕСУРСЫ

www.modlabs.net – русскоязычный сайт об экстремальном разгоне и моддинге
www.overclockers.ru – базовая информация для оверклокеров на русском языке
www.ocworkbench.com, www.overclockers.com, www.vr-zone.com – англоязычные ресурсы по разгону
www.xtremesystems.org – самый известный ресурс по экстремальному разгону и охлаждению, особо славится своим форумом, местом встречи лучших оверклокеров мира.

ВОЛЬТМОДДИНГ

Вольтмод, вольтмоддинг – модификация комплектующих для поднятия напряжения питания определенных микросхем выше стандартных значений. Вольтмод – это рискованное занятие, требующее специальных знаний и умения работать с паяльником и мультиметром. Кроме того, вольтмод аннулирует гарантию на модифицированное устройство.

БЕНЧМАРКИНГ

Бенчмаркинг – искусство настройки компьютера для получения максимального результата в конкретных тестах производительности, и традиционно основным «полем битвы» являются продукты Futuremark – 3DMark2001 SE, 3DMark03 и PCMark2002. Бенчмаркинг – занятие для энтузиастов. Тысячи людей делают со своими компьютерами невообразимые вещи для того, чтобы подняться на одну ступень выше в мировом рейтинге. Если посмотреть с критической точки зрения, то бенчмаркинг – очень дорогое и совершенно бесполезное хобби. Однако по своей увлекательности и азарту оно может сравниться разве что с участием в автомобильных гонках. ■

Если хочется большего.

Тест 19-дюймовых ЭЛТ-мониторов

Тарас Олейник, Роман Хархалис

Спору нет, снижение цен на ЖК-дисплеи всех диагоналей делает их весьма привлекательными в качестве мониторов для домашних ПК. Однако традиционные устройства с электронно-лучевой трубкой в некоторых случаях могут оказаться предпочтительнее.

Преимущества изображения большого размера на компьютерном мониторе перед маленьким бесспорны. Это и усиление «эффекта присутствия» в играх, и возможность видеть на экране больше разнообразной информации в рабочих приложениях, и удобство просмотра видео – за перипетиями в последнем блокбастере приятнее наблюдать с дивана, а не сидя непосредственно за столом. Можно, конечно, подключить к компьютеру сравнительно маленький ЖК-экран для работы и телевизор с диагональю 21–29", изображение на котором будет существенно больше, чем на любом доступном за разумную цену компьютерном дисплее, – для игр и видео. Однако это несложно, если компьютер и телевизор стоят в одной комнате. Если же ПК расположен в другом помещении или находится в личном распоряжении одного из членов семьи, такая схема подключения непременно связана с рядом трудностей и неудобств. Одним словом, нередко только покупка крупноформатного монитора может обеспечить желаемый комфорт при использовании ПК.

На сегодня LCD с диагональю экрана 18" и более все еще являются очень дорогими – нижняя ценовая планка таких устройств находится на уровне $600. 19-дюймовые модели с кинескопом, обеспечивающие такую же площадь изображения, дешевле в 2,5–3 раза. Так что когда нужно получить максимальный размер диагонали за минимум денег, ЭЛТ-дисплеи пока остаются вне конкуренции. Они же предпочтительнее для требовательных, «профессиональных» игроков в 3D-action, которых все еще окончательно не удовлетворяет быстродействие даже самых совершенных ЖК-матриц со временем реакции 16 мс. Это означает, что ЭЛТ-мониторы с диагональю экрана 19" иногда просто незаменимы и потому востребованы покупателями.

Самые недорогие модели такого размера доступны сегодня по цене ниже $180. За эту сумму можно приобрести устройства с выпуклым кинескопом. Минимальная стоимость монитора 19" с плоской поверхностью экрана составляет $185. Мы считаем, что эта небольшая разница вполне оправдана преимуществами, которые дает плоский экран, – в частности, улучшенной геометрией изображения и отсутствием бликов. Именно поэтому мы рекомендуем обращать внимание на такие модели и не включали в тест мониторы со сферической поверхностью экрана.

Большинство производителей имеют в своем арсенале 2–3 модели 19-дюймовых ЭЛТ-дисплеев, различающихся типом используемой трубки – с теневой маской или апертурной решеткой, а также электронной «начинкой» и ценой. Параметр, по которому можно косвенно определить качество электроники, – частота кадровой развертки – чем она выше, тем, вероятнее всего, лучше схемы и компоненты, формирующие изображение. Типичной является ситуация, когда младшая плоскоэкранная модель оснащена трубкой с теневой маской и меньшими частотами развертки, а более дорогая старшая – кинескопом с апертурной решеткой (у LG – фирменной плоской маской натяжения) и электроникой, поддерживающей высокие частоты. Диапазон цен на младшие плоскоэкранные модели лежит в пределах $185–280, стоимость старших начинается с отметки $320. Заметим, что 19" – это минимальная диагональ, с которой все еще выпускаются модели профессионального класса, и

AOC 9KLR+
★★★★★
Цена – $185
- **Тип кинескопа** теневая маска
- **Частота кадровой развертки в режиме 1280 × 1024** 86 Hz
- **Частота кадровой развертки в режиме 1600 × 1200** 75 Hz

+ Очень удобное управление; неплохое качество изображения; самая низкая цена

– Неравномерность цвета по полю экрана; нестабильное изображение в тесте High Voltage

! Наиболее доступный из протестированных нами устройств демонстрирует очень неплохое изображение и вполне оправдывает свою стоимость

BENQ P992

★★★★★

Цена – $207

- **Тип кинескопа** теневая маска
- **Частота кадровой развертки в режиме 1280 × 1024** 91 Hz
- **Частота кадровой развертки в режиме 1600 × 1200** 78 Hz

+ Лучшие в своем классе показатели геометрии и сведения лучей; хорошие остальные характеристики; низкая цена

– Посредственное антибликовое покрытие; примитивное экранное меню

! Отличная бюджетная модель, в которой сочетаются качество изображения не хуже, чем у более дорогих конкурентов, и невысокая цена



цена их достаточно высока. Мы решили ограничиться максимальной стоимостью около $450, так как считаем, что отличие в качестве этих устройств и еще более дорогих, возможно, заметно при серьезной работе с цветом, но никак не на «домашних» развлекательных задачах, а поэтому не оправдывает немалую разницу в цене. Так что при одинаковой стоимости дорогих традиционных «девятнашек» и доступных 18-дюймовых ЖК-мониторов мы рекомендуем делать выбор в пользу последних. Размер изображения у них одинаковый, точность цветопередачи несущественна для домашнего пользователя, зато ЖК-дисплей намного компактнее, потребляет меньше энергии, а изображение на нем четче.

Отбирая модели для тестирования, мы требовали от них поддержки частоты кадровой развертки, обеспечивающей комфортную работу в чаще всего используемом на 19-дюймовых мониторах разрешении 1280 × × 1024 точки – минимум 85 Hz, чего достаточно для большинства пользователей. Более высокое разрешение – 1600 × 1200 точек – по нашим условиям также должно быть пригодным для работы, т. е. в нем частота смены кадров не должна падать ниже 75 Hz.

В итоге в нашей Тестовой лаборатории собралось 11 самых распространенных в Украине моделей ЭЛТ-мониторов с диагональю экрана 19". Что же они нам покажут?



AOC 9KLR+

★★★★★

Цена – $185

Монитор производит приятное впечатление своим внешним видом, а также продуманностью управления. С помощью фирменного колесика, напоминающего по принципу действия jog dial, на передней панели осуществляются как выбор пунктов меню, так и регулировка соответствующих значений. Это устройство позволяет сократить время настройки чуть ли не на порядок. Жаль только, что почин AOC до сих пор не был поддержан другими компаниями.

Геометрия, фокусировка и сведение лучей у AOC 9Klr+ довольно хорошие. Из недостатков наиболее серьезным является неравномерность цветов, особенно четко заметная при заполнении экрана белым. Дисплей также не лучшим образом реагирует на резкие изменения яркости (тест High Voltage).

Самый сильный аргумент в пользу этой модели – ее цена ниже, чем у всех остальных участников теста. За эти деньги пользователю предлагается весьма неплохое качество изображения. Так что данный дисплей можно смело рекомендовать тем, кто ограничен в средствах.

BENQ P992

★★★★★

Цена – $207

Несмотря на то что данная модель относится к самым доступным, она демонстрирует весьма неплохое качество изображения. В сущности, все наши претензии к ней можно свести к нескольким пунктам. Фокусировка по углам экрана могла бы быть чуточку получше (хотя она и так достаточно хороша). На сплошных цветовых «заливках» заметны минимальные неравномерности, «облака». Да еще недостаточно эффективное антибликовое покрытие, пожалуй, не позволит установить монитор прямо напротив окна.

Зато у P992 все в порядке с геометрией и, что не менее существенно, со сведением лучей. Нам также понравились полное отсутствие «прыжков» изображения в тесте High Voltage и муара в соответствующих тестах. По многим показателям этот дисплей не хуже более дорогих 250–270-долларовых моделей.

Цена на P992 весьма привлекательна. Впрочем, принадлежность устройства к бюджетному классу сказалась на ограниченности управления монитором; но, с другой стороны, далеко не каждый пользователь имеет обыкновение уделять много внимания тщательной отстройке дисплея. При этом структура меню и конфигурация клавиш просты и понятны. В результате – заслуженная «пятерка» и рекомендация в качестве лучшей покупки.

IIYAMA VISIONMASTER PRO 454

★★★★★

Цена – $445

При включении в сеть данный монитор, как никакой другой, нагляд-

IIYAMA VISIONMASTER PRO 454

★★★★★

Цена – $445

- **Тип кинескопа** апертурная решетка
- **Частота кадровой развертки в режиме 1280 × 1024** 122 Hz
- **Частота кадровой развертки в режиме 1600 × 1200** 104 Hz

+ Лучшее качество изображения; большой запас яркости трубки

– Зависимость качества изображения от степени прогрева устройства

! Абсолютный лидер по части качества, хотя цену за это преимущество придется заплатить немалую



LG FLATRON F900B

★★★★★

Цена – $247

- **Тип кинескопа** плоская маска натяжения
- **Частота кадровой развертки в режиме 1280 × 1024** 85 Hz
- **Частота кадровой развертки в режиме 1600 × 1200** 75 Hz

+ Неплохое качество изображения; чрезвычайно точное сведение лучей; привлекательный дизайн

– Цветопередача требует ручной корректировки

! Удачный кандидат на покупку среди относительно недорогих моделей





но продемонстрировал необходимость хорошего прогрева устройства перед «настроечными работами» – от искажений, заметных сразу после включения, практически не осталось и следа по истечении 20 мин.

Зато уж прогревшись, он оказался вполне «покладистым» в настройке и, будучи отрегулированным, продемонстрировал лучшее качество изображения среди всех участников теста, за что и был награжден знаком «Лучшее качество». Единственная ложка дегтя – несколько повышенная реакция на резкие смены контрастных участков в тесте High Voltage, но этот нюанс гораздо менее важен, чем отличные геометрия, фокусировка и сведение лучей, продемонстрированные устройством.

Внешне монитор довольно изящен и хорошо смотрится. В его подставку вмонтированы USB-хаб и мультимедийные динамики, на ней также размещены органы управления и гнездо для наушников. В общем, перед нами устройство, демонстрирующее наилучшую картинку, прекрасно оснащенное, правда, отличающееся непритязательным дизайном экранного меню. Однако этот нюанс показался нам несущественным по сравнению с достоинствами VisionMaster Pro 454. Как и положено монитору такого класса, он дорог. Но для тех, кто хочет получить максимум качества, это не преграда.

LG FLATRON F900B

★★★★★

Цена – $247

С мониторами линейки Flatron F мы знакомы уже достаточно давно; в течение этого времени как сами мониторы, так и цены на них постепенно изменялись, причем, надо отметить, в лучшую сторону. Flatron F900B – представитель «бизнес-класса», и качество изображения на нем вполне соответствует этому определению. При средних показателях геометрии и фокусировки устройство демонстрирует отличное сведение лучей и чистоту цветов. Некоторые вопросы возникают и при работе с меню, однако, как известно, «человек ко всему привыкает».

Общей особенностью (вряд ли можно считать это серьезным недостатком) мониторов Flatron является несколько необычная цветопередача, при выборе цветовой температуры 9300 К на экране превалируют холодные синеватые тона, а при более привычных 6500 К – теплые, желтовато-красные. И в том и в другом случае оптимальным вариантом будет ручная подстройка цветового баланса.

Цена F900B сравнительно невысока. Наряду с хорошим качеством изображения это делает монитор достойным кандидатом на покупку для тех, кто готов потратить около $250.

LG FLATRON F900P

★★★★☆

Цена – $271

Представитель «профессиональной» серии в линейке Flatron отличается от бизнес-модели наличием BNC-входа, расширенным диапазоном рабочих частот и встроенным 4-портовым USB-концентратором. Трубка в F900P такая же, как и у предыдущей модели, поэтому некоторая разница в качестве изображения между ними может объясняться либо электроникой «профессиональной» модели, либо просто различиями между двумя экземплярами устройств. В частности, этому монитору лучше удались фокусировка и реакция на High Voltage, хотя по точности сведения лучей явно лидировал F900B. Все остальные тесты мониторы прошли практически одинаково.

Заметим, что по изображению фирменная трубка LG Flatron заметно отличается как от трубок типа «апертурная решетка», так и от устройств с теневой маской, поэтому, если вы считаете важными такие нюансы, обратите на них внимание заранее. Для этих дисплеев характерен специфичный розоватый оттенок при настройках цвета по умолчанию.

Таким образом, если улучшенные частотные возможности и BNC-разъемы не являются для вас существенным преимуществом, наверное, стоит отдать предпочтение модели F900B, поскольку она дешевле. Более требовательных пользователей F900P не разочарует.

LG FLATRON F900P

★★★★☆

Цена – $271

- **Тип кинескопа** плоская маска натяжения
- **Частота кадровой развертки в режиме 1280 × 1024** 100 Hz
- **Частота кадровой развертки в режиме 1600 × 1200** 85 Hz

+ Более широкий диапазон частот кадровой развертки по сравнению с F900B; BNC-разъем; все преимущества изображения F900B

– Отсутствует регулировка сведения по вертикали

! Модель, во многом схожая с предыдущей, но лучше оснащенная. Стоит ли это разницы в цене – решать вам



LG FLATRON EZ T910BU



Цена – $240

Новая модель из серии Flatron ориентирована на нижний ценовой диапазон. В устройствах этого класса компании пытаются как можно больше снизить себестоимость производства, чтобы при продаже установить невысокую цену и, соответственно, взять «количеством». Естественно, такие меры не проходят бесследно для качества изображения, которое в данном случае оказалось не лучшим. Это относится как к геометрической форме картинки, так и к чистоте цветовых заливок и антибликовому покрытию. Вместе с тем монитор продемонстрировал хорошее сведение без видимых «разлетов» лучей по углам и в центре, малую интенсивность муара и стабильность изображения при проверке реакции на тест High Voltage.

В итоге оценки всех параметров изображения T910BU оказались на типичном для бюджетных моделей уровне. Проблема в том, что стоимость дисплея от LG относительно высокая – на $30–50 выше, чем у конкурентов. Этот монитор станет удачной покупкой только тогда, когда его цена снизится хотя бы до $210–220.

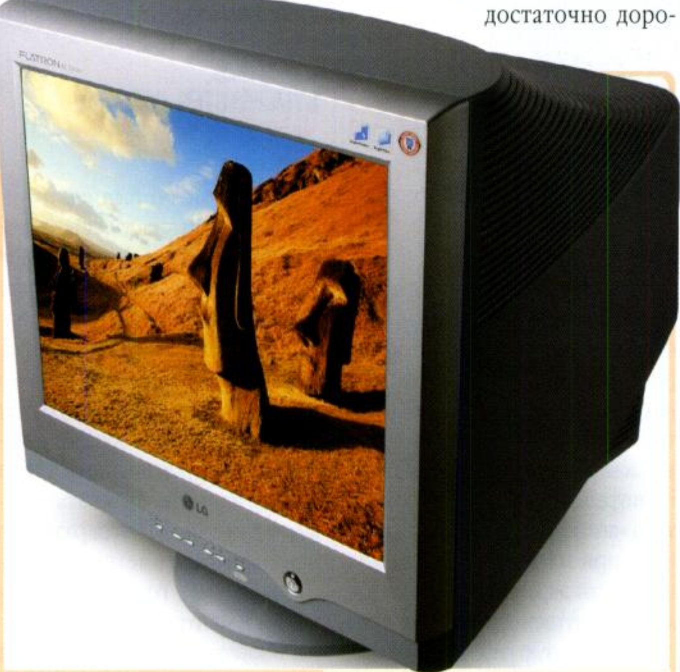
MITSUBISHI DIAMOND PRO 93 SB

★★★☆☆

Цена – $395

Diamond Pro 93 SB – монитор от производителя наиболее известных на сегодняшний день ЭЛ-трубок Diamondtron. Традиционно продукты этой марки достаточно дорогие, так как принадлежат к профессиональному классу. Поэтому мы возлагали на него большие надежды в плане качества изображения. Оно оказалось в целом неплохим, но явного преимущества по сравнению с мониторами среднего класса мы не заметили. А в состязании с высококлассными дисплеями за $320–450 Diamond Pro 93 SB, увы, проиграл.

Прежде всего нарекание вызывает геометрия изображения попавшего к нам на тестирова-



LG FLATRON EZ T910BU

★★★★☆

Цена – $240

- **Тип кинескопа** теневая маска
- **Частота кадровой развертки в режиме 1280 × 1024** 85 Hz
- **Частота кадровой развертки в режиме 1600 × 1200** 75 Hz

+ Хорошее сведение лучей; неплохая фокусировка; стабильность изображения при резком изменении яркости

– Завышенная цена; малоэффективное антибликовое покрытие

! Бюджетная модель с типичным для этого класса качеством изображения, но предлагаемая по более высокой цене

MITSUBISHI DIAMOND PRO 93 SB

★★★☆☆

Цена – $395

- **Тип кинескопа** апертурная решетка
- **Частота кадровой развертки в режиме 1280 × 1024** 89 Hz
- **Частота кадровой развертки в режиме 1600 × 1200** 76 Hz

+ Точное сведение лучей; строгий, но привлекательный дизайн

– Высокая цена; качество изображения, как у моделей среднего класса

! Монитор слишком дорогой для того уровня качества, которое он обеспечивает



ние экземпляра – весь правый край экрана существенно «зажат». Точно так же не на высоте оказались фокусировка монитора и реакция на тест High Voltage. Обнаружилась и цветовая аномалия – темный нижний правый угол, причем это не удалось исправить размагничиванием, а специальных настроек для углов экрана у устройства нет.

Зато в тесте на сведение лучей у нас практически не возникло претензий. Антибликовое покрытие у трубок типа «апертурная решетка» всегда было очень хорошим. Что отрадно, оно на высоте и у этой модели. Да и дизайн монитора вполне симпатичен.

Итак, что мы видим? Весьма интересное устройство, потенциально способное составить конкуренцию лидерам в среднем классе. Но цена его на целых $150 выше, чем у моделей с сопоставимым качеством картинки. Увы, это не самое лучшее применение для такой суммы.

PHILIPS BRILLIANCE 109P40

★★★★☆

Цена – $370

Эта модель монитора достаточно популярна, несмотря на свою немалую цену. Поэтому, с нашей точки зрения, были все основания ожидать от него соответствующего уровня качества. И надеждам этим суждено было оправдаться, хотя и не в полной мере.

Все наши претензии к устройству можно свести к одной фразе: неудовлетворительная фокусировка. При этом ни хорошая геометрия, ни отличное сведение лучей и чистота цветов, равно как и удачное прохождение прочих тестов, не могут полностью компенсировать этот недостаток монитора, побывавшего у нас на тестировании.

Складывается впечатление, что именно этот параметр – фокусировка – наиболее нестабилен, наблюдается существенный его разброс от экземпляра к экземпляру. Кроме того, пользователи этих мониторов, у которых была возможность при покупке сделать выбор из двух-трех штук, чаще всего остаются очень довольны приобретением. Возможно, нам просто не повезло.

PHILIPS BRILLIANCE 109P40

★★★★☆

Цена – $370

- **Тип кинескопа** апертурная решетка
- **Частота кадровой развертки в режиме 1280 × 1024** 104 Hz
- **Частота кадровой развертки в режиме 1600 × 1200** Н/д

+ Отличное качество изображения, за исключением фокусировки

– Плохая фокусировка; большой разброс значений этого параметра между конкретными экземплярами

! Вполне удачная покупка, но крайне желательно выбирать для себя удачный экземпляр из нескольких штук

SAMSUNG SYNCMASTER 957MB

★★★★★

Цена – $244

Очень неплохой монитор с трубкой типа «теневая маска», конструктивные особенности которой позволяют рекомендовать его преимущественно для работы с текстом. К сожалению, по чистоте и насыщенности цветов 957MB проигрывает устройствам с ЭЛТ типа «апертурная решетка», кроме того, при плоской внешней поверхности экрана он обладает заметной внутренней кривизной.

Оптимальную работу с монитором обеспечивает функция MagicBright, позволяющая одним нажатием кнопки установить необходимый режим: Text (низкий контраст, отличная фокусировка), Internet (повышенный контраст ценой легкой потери фокуса) и Entertainment (читать мелкий текст на экране невозможно, но зато изображение становится максимально насыщенным, «сочным»).

«Придраться» можно также к небольшим искажениям геометрии и легкому муару на некоторых тестах. Более существенный недостаток – слабая эффективность антибликового покрытия, что требует тщательного выбора места для установки монитора. Тем не менее SyncMaster 957MB остается отличным вариантом для покупки.

SAMSUNG SYNCMASTER 959NF

★★★★★

Цена – $322

Этот монитор был одним из лучших среди участников тестирования, уступив Iiyama Vision Master Pro 454 только в деталях. Трубка Natural Flat (Diamondtron) обеспечивает очень высокое качество изображения. Нужно также отметить, что SyncMaster 959NF – самый недорогой монитор в тесте, оснащенный таким кинескопом. Из недостатков существенными являются разве что неидеальная геометрия (легкое «провисание» горизонтальных линий к центру) и наличие муара, попытки устранить который приводят к небольшой потере фокуса. Зато все остальные показатели у монитора Samsung на высоте, что делает его почти равным победителю тестирования.





Joybook 5000

Новая свобода с ноутбуком-«внедорожником» от BenQ. Никаких ограничений, никаких проводов! Революционная модель Joybook 5000 выполнена на базе новейшей технологической разработки компании Intel® – мобильного процессора Centrino™. Потрясающее качество, стильный дизайн и уникальный по цветопередаче и проработке деталей TFT-дисплей, замечательная графика – теперь вы можете позволить себе все, что пожелаете, будь-то даже 3D-анимация или игры.

- ноутбук на базе процессора Intel® Centrino™ с технологией WLAN (Intel® Pentium® M Processor, Intel® PRO/wireless 2100 WLAN)
- 14,1" TFT-дисплей с яркостью 200 nits
- графический 3D-чип ATi® Radeon™ Mobility 9000
- 3*USB 2,0/1*IEEE
- предустановленная операционная система Microsoft® Windows® XP

BenQ рекомендует Microsoft® Windows® XP

BenQ

Enjoyment Matters

*** применение беспроводной технологии может потребовать приобретения дополнительного ПО, специального сервиса, а также некоторых внешних устройств

*** беспроводный доступ пока имеет некоторые территориальные ограничения

NAVIGATOR

Дистрибьютор в Украине:
компания **«Навигатор»**
г. Киев, Ⓜ КПИ, ул. В. Василевской, 13/1
(044) 241-9494 www.navigator.ua
интернет-магазин www.impression.com.ua

Винница Интехсервис (0432) 323391; АРГО (0432) 325863, 269418; **Днепропетровск** Сервис (0562) 373003, 463003; Компьютерные Системы (0562) 343333; **Донецк** Компьютер Норд (0622) 630354, 634725, 639778; АМИ (062) 3342222; **Ивано-Франковск** Спас (03422) 23124, 96665; БМС-Запад (0342) 246011; **Киев** Калина Трейдинг (044) 4514252; Интерплей (044) 2358217, 2349589; ДАКО (044) 4171234, 4171221; **Кривой Рог** Виртуальный Мир (0564) 743066, 745279, 744544; **Луганск** Эдем (0642) 533269, 539234; Укрспецтехника (0642) 553721, 580787; **Николаев** СофтКом (0512) 354510, 249704, 473875; **Одесса** Ф-Клан (048) 7770303, 7312303; ТиД (048) 2290812, 2375222, 2346723, 2220433, 2344120; **Полтава** Персонал (0532)501075, 501077; НЭСС (0532) 502515, 500971; **Севастополь** МЕТА плюс (0692) 554052; **Симферополь** Инфотех (0652) 242388, 242387; **Сумы** Спецтехнологии (0542) 221309, 220674; Синдикат (0542) 220528, 212931; **Тернополь** Инфотехцентр (0352) 431052, 225191; **Ужгород** Реквест (03126) 12100, 12132; **Феодосия** АСК (06562) 37923; **Херсон** ЛТ (0552) 425603; ИнтерКом (0552) 223270; **Черкассы** Сокол (0472) 450235; АРТ-Компьютер (0472) 471162, 544141.

оптовые поставки : dealer@navigator.ua   авторизованный сервисный центр : (044) 241-94-55   service@navigator.ua

SAMSUNG SYNCMASTER 957MB

★★★★★

Цена – $244

- **Тип кинескопа** теневая маска
- **Частота кадровой развертки в режиме 1280 × 1024** 89 Hz
- **Частота кадровой развертки в режиме 1600 × 1200** 76 Hz

+ Лучшая фокусировка среди всех протестированных моделей; разумная цена

– Недостаточная насыщенность цветов

! Хороший монитор для домашнего применения, особенно для работы с текстами и Internet, к тому же недорогой



Заслуживает похвалы функция Highlight Zone. Управление у 959NF – одно из лучших, особенно если воспользоваться фирменной утилитой Mouscreen; к тому же экранное меню у него на русском языке.

Соотношение цены и качества SyncMaster 959NF весьма привлекательно – монитор лишь незначительно уступает победителю, но при этом дешевле его на целых $120. Это отличное сочетание, при котором мы обычно награждаем продукт знаком «Лучшая покупка».

VIEWSONIC G90F +B



Цена – $280

Думаем, что даже на фото этот монитор производит сильное впечатление. Темный цвет строгого корпуса подчеркивается серьезным и сдержанным дизайном передней панели и органов управления. К такому монитору обязательно нужны черные клавиатура и мышь – так сказать, для полноты картины.

С точки зрения качества изображения наиболее существенные претензии вызывают нечеткая фокусировка по всему экрану, небольшое «замыливание» мелкого текста. С другой стороны, тесты на геометрические искажения, сведение лучей и чистоту цветов монитор прошел с отличными оценками. Это свидетельствует о том, что при покупке, возможно, понадобится выбрать из нескольких мониторов экземпляр с наилучшей фокусировкой. Некоторые претензии у нас возникли и к антибликовому покрытию экрана, при взгляде под определенным углом оно имеет синеватый оттенок. Зато понравилась система управления предустановками яркости/контраста Ultrabrite. В целом – неплохо, хоть и не без недостатков. Цена монитора оказалась относительно высокой, однако нельзя сказать, что она не подкреплена качеством.

ИТОГИ

Не так давно наш журнал проводил тестирование ЭЛТ-мониторов с диагональю экрана 17", так что есть хорошая возможность сравнить характеристики, показатели качества, да и сам подход производителей к проектированию «совсем дешевых» «семнашек» и более дорогих, все еще используемых для профессиональной работы «девятнашек». Помнится, мы сделали вывод, что в мониторах с малой диагональю уже практически нет заметных усовершенствований по сравнению с предыдущими поколениями, качество изображения у типичных представителей этого класса сравнительно невысокое, а разброс качества весьма значителен – как между различными моделями, так и между разными экземплярами одного и того же типа. Правило прямой зависимости качества от стоимости нередко нарушается, и более дорогие устройства иногда показывают хуже, чем «народные». Среди мониторов с диагональю 19" картина оказалась намного более упорядоченной и благоприятной.

В общем, по качеству изображения модели 19" демонстрируют гораздо лучшие результаты, чем 17-дюймовые. Среди протестированных мониторов мы не встречали образцов с неустранимыми нарушениями сведения лучей, серьезными проблемами с фокусировкой и геометрией изображения. Типичные значения этих параметров не так уж далеки от идеала. Это свидетельствует о том, что производители все еще уделяют достаточно много внимания проектированию, подбору комплектующих, настройке и контролю качества ЭЛТ-мониторов 19". Поэтому мы не рекомендуем покупателям, подбирающим дисплей за $220–260, руководствоваться правилом «лучше хорошие 17", чем дешевые 19"» – очень может быть, что младшая «девятнашка» окажется лучше, чем «крутой» дисплей 17".

К сожалению, это не отменяет полностью другое правило: перед покупкой любой ЭЛТ-монитор необходимо проверять и по возможности выбирать из ряда устройств. Мы протестировали по несколько экземпляров некоторых моделей и убедились, что разброс в качестве изображения между ними есть, хоть и в большинстве случаев не настолько значительный, как у 17-дюймовых дисплеев.

Тестирование показало, что качество изображения у дорогих мониторов обычно выше, чем у 250-долларовых. Эта разница вполне заметна, но сложно сказать, насколько она сущест-

SAMSUNG SYNCMASTER 959NF

★★★★★

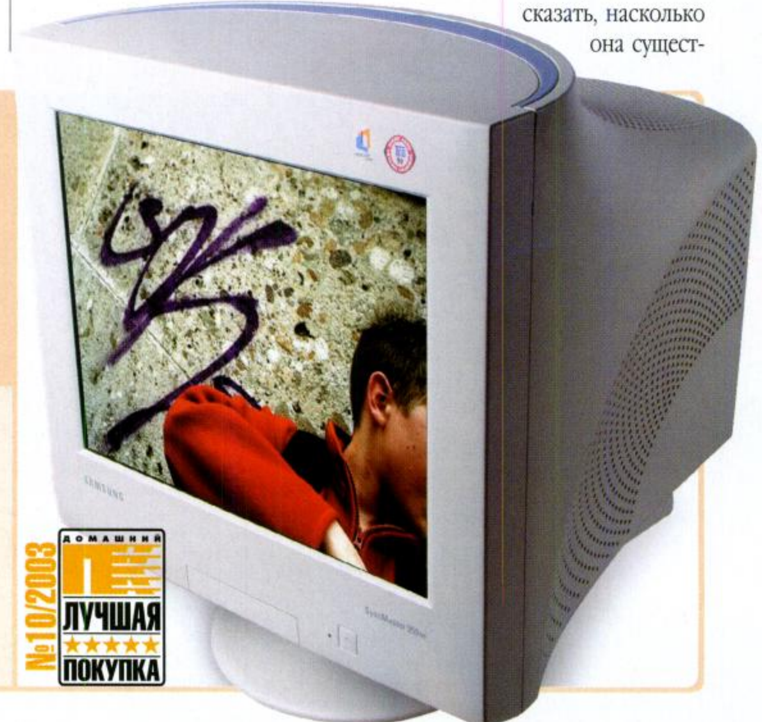
Цена – $322

- **Тип кинескопа** апертурная решетка
- **Частота кадровой развертки в режиме 1280 × 1024** 101 Hz
- **Частота кадровой развертки в режиме 1600 × 1200** 87 Hz

+ Отличное качество изображения; невысокая цена как для модели с апертурной решеткой

– Незначительные отклонения геометрии; легкий муар

! Отличный вариант выбора для требовательных покупателей, немного уступающий лидеру тестирования, но при этом существенно дешевле





VIEWSONIC G90F +B
★★★★☆
Цена – $280
- **Тип кинескопа** теневая маска
- **Частота кадровой развертки в режиме 1280 × 1024** 88 Hz
- **Частота кадровой развертки в режиме 1600 × 1200** 76 Hz

+ Отличное качество изображения; невысокая цена как для модели с апертурной решеткой

– Не лучшая фокусировка изображения

! Необычно выглядящий дисплей с хорошим соотношением цены и качества, но конкретный экземпляр, скорее всего, придется выбирать

венна и оправдывает более высокую стоимость – данный вопрос должен решить для себя покупатель. Поэтому борьба за абсолютное лидерство развернулась именно между двумя представителями high-end – **Iiyama VisionMaster Pro 454** и **Samsung SyncMaster 959NF**. В итоге преимущество оказалось на стороне **Iiyama**, который мы награждаем знаком **«Выбор редакции: лучшее качество»**. Однако и у монитора Samsung есть сильный козырь – его цена на $100 с лишним ниже, чем у VisionMaster Pro 454, при этом он лишь немного уступил в качестве, так что его выбор также будет удачным. Это позволяет нам отметить **SyncMaster 959NF** знаком **«Выбор редакции: лучшая покупка»**.

Из недорогих мониторов нас порадовал **BenQ P992**. Эта модель по качеству изображения не уступает ряду намного более дорогих устройств, а уж в своем ценовом классе однозначно является лучшей. За удачное соотношение цены и качества мы также награждаем ее знаком **«Выбор редакции: лучшая покупка»**.

Кроме награжденных моделей, заслуживают нашей рекомендации AOC 9Klr+ как самый доступный 19-дюймовый плоскоэкранный дисплей, демонстрирующий при этом достаточно хорошее качество изображения, а также LG Flatron F900B и Samsung SyncMaster 957MB – два очень удачных устройства среднего класса, которые подойдут тем, кто готов потратить на монитор примерно $250. ■

МОНИТОРЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ:

AOC	«Квазар-Микро»	(044) 239-9999
BenQ	«Навигатор»	(044) 241-9494
Iiyama	Entry	(044) 246-8462
LG	DataLux	(044) 249-6303
Mitsubishi	WEGA Distribution	(044) 461-9284
Philips	DataLux	(044) 249-6303
Samsung	Samsung	(800) 502-0000
ViewSonic	«Квазар-Микро»	(044) 239-9999

Один за всех. Выбираем многофункциональное устройство

Владимир Марчук, Роман Хархалис

Нынешний год был отмечен резким увеличением ассортимента многофункциональных устройств «домашнего» класса и соответственно покупательского интереса к ним. Появление в линейках всех производителей множества таких моделей, падение цен и, главное, выход МФУ с возможностями фотопечати говорит о том, что данные аппараты становятся реальными претендентами на покупку, и нам пора всерьез их тестировать.

Многофункциональные устройства (МФУ), известные также как многофункциональные аппараты (МФА) или принтер-сканер-копиры (в английской терминологии – PSC), выпускаются уже не первый год. Они выполняют, как уже догадался внимательный читатель, функции печати документов, сканирования и копирования, а зачастую и другие – например, некоторые из них выступают в качестве факсимильных аппаратов, оборудованы встроенными считывателями флэш-карт и другими модулями. Конструктивно простейший МФУ представляет собой связку из принтера и сканера в одном корпусе, в более сложных моделях к ним добавляются модем и другие агрегаты. В зависимости от типа печатающего (лазерный или струйный) и сканирующего (планшетный или протяжный, как у факса) модулей и наличия дополнительных возможностей МФУ различаются по классу и цене. Традиционно считалось, что для домашнего применения наиболее пригодны аппараты на базе струйного принтера и планшетного сканера, поскольку они способны печатать в цвете и оцифровывать документы самых разнообразных типов.

За последнее время произошел резкий скачок качества печати, которую обеспечивают недорогие МФУ. Если раньше нормальными считались цветопередача и растрирование, как у самых дешевых принтеров, а то и того хуже, то сейчас нормой становится фотопечать, дающая столь же хорошие результаты, как у старших струйных моделей. Появились первые МФУ с шестицветным печатающим модулем, дающим самые лучшие фотоотпечатки. Собственно, это обстоятельство и убедило нас в том, что настал час рекомендовать комбинированные периферийные устройства большинству домашних пользователей.

С давних времен укоренилось мнение, что МФУ – это «маленький ксерокс», место которому в офисе (в лучшем случае – домашнем), но никак не дома, где ПК используется преимущественно для развлечений. Но сегодня гораздо правильнее представлять себе «многофункционалку» как набор из принтера и сканера (согласитесь, очень часто покупаемых вместе или по очереди), спрятанных в один корпус, что позволяет экономить столь дефицитное в городской квартире место. При этом производительность и качество работы МФУ в роли как принтера, так и сканера не хуже, чем у отдельных устройств.

Уникальной возможностью МФУ, дающей ему явное преимущество перед связкой принтер–сканер, является оперативное цветное фотокопирование. Если нужно получить копию редкой фотографии из семейного фотоальбома, негатив которой давно утерян, то именно «многофункционалка» позволит проще всего решить эту задачу. Кладете снимок на стекло сканера, вставляете в лоток лист фотобумаги, нажимаете кнопку – и вуаля! – фотография готова, причем ее качество не хуже оригинала. Ни один копир не изготовит такой же хороший снимок, в фотолабораторию еще нужно зайти, комплект из принтера и сканера потребует довольно сложных манипуляций с программами, а МФУ позволит даже не включать ПК для копирования.

Цены на многофункциональные устройства последнего поколения существенно снизились. Самые доступные модели продаются уже за $140 – чуть дороже, чем стоит струйный принтер среднего класса. За $175–200 можно купить уже серьезный аппарат с отличным быстродействием, хорошим сканером и высочайшим качеством фотопечати. Более высокие цены у моделей с дополнительными встроенными агрегатами и функцией факса.

Таким образом, мы отобрали для тестирования новые модели МФУ со струйной технологией печати и планшетным сканером, и протестировали их по трем программам согласно нашим стандартным методикам для сканеров, принтеров, и, кроме того, оценили скорость и качество копирования цветных документов.

CANON SMARTBASE MPC200



Цена – 1110 грн

+ Качественная печать; хороший сканирующий модуль; интересный дизайн; сменный кард-ридер

– Практически нет

! Очень удачное МФУ со сбалансированными характеристиками печати и сканирования, не победившее только из-за неблагоприятного соотношения цен



EPSON STYLUS CX3200



Цена – $199

- **+** Качественная фотопечать; высокая производительность; умеренная цена
- **–** Шумный печатающий механизм; недостатки в цветопередаче сканера
- **!** Удачный, сбалансированный аппарат, минимально уступающий победителю в качестве, но более дорогой и слишком шумный



CANON

Предназначенный для домашнего применения МФА **Canon SmartBase MPC200** в первую очередь привлекает внимание своим необычным футуристическим внешним видом. Серебристая металлическая крышка отлично сочетается с темно-серыми элементами корпуса. При традиционной для струйного МФА компоновке дизайнерам Canon удалось создать необычную и запоминающуюся модель.

Управление MPC200 осуществляется с помощью панели, содержащей минимум кнопок, подписи к которым заменены пиктограммами. Большинство настроек производятся из русифицированного встроенного меню, индицируемого на двухстрочном ЖК-экране. В частности, на клавиатуре отсутствует цифровой блок для быстрого задания требуемого количества копий, и если нужно больше одной, то для каждого копирования придется задавать их число кнопками + и –. Стоит отметить, что в обоих МФА Canon применяется отличная от всех остальных участников тестирования логика управления устройством: одной кнопкой выбирается соответствующее действие (копир, сканер, принтер), другой – режим цветности (цветной или черно-белый), и после этого дается старт. Остальные производители предпочитают разные кнопки цветного и черно-белого копирования, а параметры фотопечати или сканирования задаются из меню. Подход Canon, на первый взгляд, кажется более сложным, но его преимущество в том, что все действия выполняются по одному и тому же алгоритму, что при некотором привыкании становится удобно.

Аппаратная «начинка» MPC200 вполне обычна: печатающий блок построен, очевидно, на базе принтера Canon S3xx, использует те же печатающую головку и картриджи. Соответствующее быстродействие было продемонстрировано в процессе тестирования. Документ с бизнес-графикой выводился довольно медленно, что не характерно для струйных устройств Canon, зато традиционно быстра фотопечать. По этому параметру с MPC200 могла конкурировать только старшая модель от Canon. Качество отпечатка можно назвать хорошим, но не отличным: хотя цветопередача, в общем, верна, но растр заметен и без особого напряжения зрения, что уже не считается высоким классом в современной струйной печати.

Сканирующий модуль отличился высокой производительностью на тестовых задачах, особенно быстро он работает с полутонами серого. Качество цветопередачи также оказалось на высоком уровне.

Для осуществления прямой печати этот МФА оснащен слотом стандарта PCMCIA, в который, с помощью соответствующих адаптеров, могут быть установлены flash-карты форматов CompactFlash (переходник поставляется в комплекте МФА), SmartMedia, SecureDigital и Sony Memory Stick.

Флагманская модель Canon **SmartBase MP700 Photo** отличается большими размерами корпуса, зато и оснащена по максимуму. Технические характеристики сканирующего и печатающего блоков такие же, как у устройств среднего и высокого классов. Встроенный кард-ридер поддерживает накопители форматов CompactFlash, SmartMedia, MultiMedia Card, SecureDigital и Memory Stick.

Локализация выполнена только на уровне встроенного меню МФА, кнопки имеют англоязычные подписи. Производит впечатление большое количество функций управления, доступных с соответствующей панели.

В работе MP700 показал себя с лучшей стороны. Функционирует он бесшумно и быстро. Его результат в тесте на скорость фотопечати, традиционно для струйных принтеров Canon, оказался недостижимым для конкурентов, вывод текста и цветной бизнес-графики он осуществлял стабильно хорошо, показав максимальный результат при работе с черным текстом. Качество фотопечати оказалось самым высоким среди участников тестирования, точная и насыщенная передача цветов сочетается с очень мелким, практически незаметным растром. Стоит отметить, что съемная печатающая головка оснащена раздельными чернильницами для каждого цвета. Такое решение существенно снижает расходы на покупку цветных картриджей, особенно при интенсивной эксплуатации.

Блок сканирования хотя и не поставил рекордов в быстродействии, однако его цветопередача оказалась вполне адекватной. Но при сканировании тестовых таблиц аппарат «ошибся» с голубым цветом – он получился сероватым и недостаточно ярким. Заметим, что размеры предметного стекла соответствуют формату Legal, т. е. превышают стандарт А4. Интерфейс драйвера имеет два режима работы: упрощенный, в котором доступен выбор лишь базовых функций, и расширенный, предоставляющий опытному пользователю полный спектр настроек сканера.

EPSON

Оба МФА Epson, принявшие участие в тестировании, имеют схожие корпуса и органы управления, но их печатающие модули, как и следовало ожидать, значительно различаются.

Младшая модель, **Epson Stylus CX3200,** построена на базе механизма принтера Epson Stylus C62 и использует совмещенный цветной картридж. При выводе черно-

CANON SMARTBASE MP700 PHOTO



Цена – 2285 грн

- **+** Лучшая фотопечать; высокая производительность принтера; встроенный кард-ридер
- **–** Чудовищная цена; недостатки в цветопередаче сканера
- **!** Современное МФУ для дома столько стоить не может, даже при том, что печатает MP700 превосходно и быстро



EPSON STYLUS CX5200
★★★☆☆

Цена – $270

+ Хорошая производительность; водостойкие чернила; удобство использования
– Недостаточно насыщенные фотоотпечатки; погрешности в цветопередаче сканера; завышенная цена
! Как ни странно, но старшая модель оказалась менее удачной, чем младшая, и ее высокая цена кажется не совсем оправданной

го текста она оказалась одной из самых производительных, правда, работа с цветом не далась ей так же легко – что в бизнес-графике, что при выводе фото. От принтера-«родителя» был унаследован весьма шумный механизм печати, звук которого наверняка вызовет дискомфорт в домашней обстановке. Тем не менее, качество фотопечати у CX3200 – одно из лучших, да и документы других типов печатаются отлично.

Модуль сканирования, напротив, функционирует быстро, но тихо. Особенно приятное впечатление оставляет интерфейс драйвера, в котором реализован как максимально автоматизированный процесс (он запускается по умолчанию), так и режим для опытного пользователя с возможностью настройки области сканирования, параметров экспозиции и тонкого «тюнинга» изображения. Автоматика отличается завидным «интеллектом», она правильно распознает тип оригинала, выбирает режим цветности и область сканирования. Более того, в процессе тестирования искусственный интеллект драйвера распознал попытку заставить его сосканировать пустое предметное стекло, сообщение о чем он и вывел, отказавшись работать вхолостую. Хорошие впечатления от этого модуля омрачает лишь то, что цветопередача не идеальна (цвета оказались немного грязноватыми), хотя для нетребовательных пользователей такого уровня вполне достаточно, поскольку изъяны можно распознать преимущественно только при специальных измерениях.

Старшая модель, **Epson Stylus CX5200**, имеющая корпус похожей формы и сопоставимые габариты, отличается намного более производительным печатающим блоком, взятым от принтера Stylus C82. Раздельные чернильницы позволяют оптимально использовать цветные чернила – заменяется лишь та, в которой они закончились. Такая система окажется наиболее востребованной при частых распечатках графиков, диаграмм и таблиц, когда на рисунках превалирует один или несколько цветов. Благодаря пигментным чернилам DURABrite копии, полученные с помощью Stylus CX5200, становятся свето- и влагостойкими. В частности, черный текст совершенно не смазывается обычным маркером с красителем на водной основе. Удивительно, но фотографии, выведенные CX5200, получили более низкие оценки экспертов. Это вызвано тем, что цвета выглядели блекло, хотя по точности их передачи и заметности растра отпечатки не хуже, чем у большинства участников тестирования. Особо стоит отметить, что шум, издаваемый устройством во всех режимах работы, минимален, что, несомненно, повысит привлекательность данной модели для покупателя, требовательного к вопросам комфорта.

Блок сканирования хотя и имеет возможности, бóльшие, чем у младшей модели, на тестовых испытаниях продемонстрировал схожую производительность и такую же малошумность. Отлично русифицированные интерфейсы драйверов сканера и принтера позволят справиться с работой и новичку, и специалисту. Однако кнопки имеют только англоязычные подписи, хотя это вряд ли станет серьезным препятствием на пути освоения премудростей эксплуатации многофункционального аппарата.

HEWLETT-PACKARD

Младшие модели МФА от HP, **psc 1110** и **psc 1210**, похожи, как братья-близнецы, если не считать незначительных различий в окраске корпусов. Да и технические характеристики, кроме производительности и максимального разрешения печати и сканирования, схожи. Помимо этого, использование одинаковых картриджей в печатающем модуле делает данные устройства еще более похожими друг на друга. Как оказалось, и результаты тестирования двух моделей отличаются незначительно.

Данные многофункциональные аппараты наиболее точно соответствуют представлениям о «домашнем» устройстве: уже одни только размеры, не превышающие габаритов струйного принтера среднего класса, дают им преимущество перед более крупными конкурентами. Их корпуса занимают площадь немногим больше листа формата А4, прямоугольные очертания весьма функциональны – пока не задействован сканирующий модуль, верхняя крышка может быть использована для расширения рабочего пространства, например служить подставкой для другой периферии или полкой для документов. Органы управления выполнены в минималистском стиле: отсутствует привычный для МФА строчный ЖК-индикатор, под основные функции (сканирования, цветного и черно-белого копирования) зарезервированы отдельные кнопки. Настройке поддаются количество производимых копий (до 9), выбор качества бумаги и масштаб копирования. Несмотря на небольшие размеры, HP psc 1110 и 1210 не требуют для функционирования подключенного компьютера и могут работать как автономные цветные копиры.

HEWLETT-PACKARD PSC 1210
★★★★☆

Цена – $165

+ Сбалансированные характеристики; хороший сканирующий модуль
– Наличие практически аналогичной по возможностям младшей модели
! Устройство лишь незначительно отличается от младшей модели, но при этом дороже, что выглядит не совсем оправданным

HEWLETT-PACKARD PSC 1110
★★★★★

Цена – $140

+ Низкая цена; сбалансированные характеристики; хороший сканирующий модуль
– Учитывая цену – нет
! Достаточно качественное устройство, которое рекордно низкая цена превращает в весьма привлекательную покупку



Стандартная для струйных устройств со сменными головками процедура их совмещения выполняется в автоматическом режиме: при установке нового картриджа МФА печатает калибровочную страницу, которую следует положить на предметное стекло сканера и нажать кнопку *Сканировать*. Никаких дополнительных листов не выводится, а пользователю не нужно всматриваться в таблицы совмещения цветов.

Младшие модели МФА от HP в стандартной поставке оснащены цветными картриджами уменьшенной емкости (HP N28), хотя допускают установку и «больших» чернильниц (HP N57). Из-за упрощенного алгоритма растрирования качество фотопечати заметно ниже, чем у старших устройств, о которых речь пойдет дальше, с теми же картриджами. При этом хую точность цветопередачи при 24-битном выводе.

Стоит отметить, что оба МФА начального уровня от HP функционируют практически бесшумно, их работу выдавало только мигание огоньков на передней панели. Локализация осуществляется на уровне интерфейса драйвера и посредством нанесения русских подписей к кнопкам управления.

Представитель «среднего класса», МФА **HP psc 2110**, имеет заметно большие габариты. Для управления его работой служат двухстрочный ЖК-индикатор и кнопки быстрого вызова часто используемых функций. Встроенное меню русифицировано, русскоязычные подписи кнопок нанесены на сменной фальш-панели, поставляемой в комплекте.

Выравнивание картриджей у psc 2110 производится таким же спо-



вывод фотографий производится довольно быстро. Драйвер отличается от стандартного для старших моделей ограниченными возможностями настройки, в частности, доступны для выбора только три режима печати и столько же типов носителей, отсутствует режим создания изображения только черными чернилами, сужен набор общепринятых размеров бумаги и т. д.

Модуль сканирования имеет асимметричное оптическое разрешение, не типичное для устройств HP. Работает он почти бесшумно и с хорошей скоростью, однако интерфейс драйвера, выполненный в традиционном для HP стиле, сильно снижает производительность при пакетном сканировании или вводе нескольких листов подряд. Внутреннее 36-разрядное представление цвета позволяет получить довольно непло-

собом, как и у младших моделей: путем распечатки калибровочного листа и считывания его с помощью сканера. Процедура выполняется как с подключенным ПК, так и в автономном режиме.

Блок ввода изображений позволяет сканировать с разрядностью до 48 бит, однако у этого режима есть неприятная особенность: предварительное сканирование осуществляется чрезвычайно долго, около полутора минут, при этом основной процесс, даже при высоком разрешении (600 ppi и выше), может занять намного меньше времени. Зато качество сканирования выше всяких похвал – по этому показателю psc 2110 вместе со своим старшим собратом однозначно лидируют в тестировании.

Блок принтера обеспечивает струйную печать на уровне устройства среднего класса. При не-

обходимости черный картридж HP N56 можно заменить на фотографический HP N58 и получать фотоотпечатки не только быстро, но и с использованием шестицветной технологии и соответствующим качеством. Данный МФА работает очень тихо. Прислушавшись, вы различите только шум от позиционирования головки сканера. Стоит отметить относительно большое значение максимальной месячной нагрузки и наличие быстрого интерфейса USB 2.0, который, несомненно, ускорит выполнение заданий при одновременном использовании сканера и принтера.



HEWLETT-PACKARD PSC 2110
★★★★★

Цена – $185

+ Высокое качество печати; возможность установки фотокартриджа; лучший сканирующий модуль; разумная цена

– Нет

! Лучшее по совокупности характеристик МФУ, предлагаемое по очень выгодной цене

Флагманом линейки струйных многофункциональных устройств HP является модель **HP psc 2175**. Для управления МФА служат кнопки на панели управления и двухстрочный текстовый ЖК-дисплей. Стоит особо выделить качественную русскую локализацию psc 2175: не только драйвер имеет русскоязычный интерфейс, но и встроенное меню «говорит без акцента» по-русски. Даже такая мелочь, как сменная панель с названиями на русском языке всех кнопок, не забыта и входит в комплект поставки.

Эксплуатацию устройства существенно облегчает датчик типа бумаги – с его помощью полностью автоматически осуществляется совмещение картриджей, да и выбор типа бумаги больше не волнует пользователя. Особенно это важно при фотопечати на «не родных» носителях, сведения о которых отсутствуют в списке драйвера. Как и у модели HP psc 2110, качество фотопечати, и без того очень высокое, может быть значительно улучшено за счет установки фотокартриджа.

Блок сканирования хотя и отличается большим разрешением, чем у младшей модели, имеет те же достоинства и недостатки. Его цветопередача – самая лучшая среди участников тестирования, быстродействия достаточно для высокой производительности копира. Сканирование в 48-бит-ном режиме иногда позволяет «вытянуть» проблемные фотографии или получить оттенки, недостижимые при 24-разрядном вводе. Однако предварительный просмотр осуществляется так же мучительно медленно, около полутора минут.

Из особенных качеств HP psc 2175 можно отметить наличие встроенного кард-ридера, поддерживающего flash-карты пяти форматов. Возможно получать распечатки фотографий прямо с карт памяти без участия ПК, для чего во встроенное меню добавлены соответствующие пункты, а на панели управления расположены дополнительные кнопки фотопечати.

LEXMARK

Многофункциональный аппарат **Lexmark X5150** имеет весьма объемный корпус – его размеры больше, чем у всех остальных участников тестирования. Так что экономия рабочего пространства здесь будет минимальной. Зато несомненным плюсом остается функция цветного копира, которую он может выполнять независимо от наличия подключенного ПК.

Несколько особенностей данной модели заслуживают отдельного упоминания. Встроенный датчик бумаги автоматически определяет тип носителя по его глянцу и предоставляет эти данные драйверу для подбора оптимального режима печати. При желании в драйвере можно запретить автоопределение носителя и в явном виде задать качество бумаги. Совмещение картриджей производится в автоматическом режиме (с уведомлением пользователя, который может отменить автокалибровку и выполнить ее вручную), благодаря чему экономятся затраченная на эту операцию бумага, время и силы пользователя.

Локализация МФА полная: русифицированы подписи кнопок, встроенное меню строчного ЖК-индикатора и, конечно, интерфейс драйверов, выполненных в традиционном для Lexmark максимально дружественном пользователю стиле, требующем минимум усилий для настройки. А при желании «подкрутить» опции достаточно лишь внимательно исследовать соответствующие меню драйверов.

Работает Lexmark X5150 очень тихо и дома особого дискомфорта не создаст. При этом его производительность весьма впечатля-

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ МФА

Производитель		Canon		Epson		HP				Lexmark
Модель		MPC200	MP700 Photo	CX3200	CX5200	psc 1110	psc 1210	psc 2110	psc 2175	X5150
Заявленная максимальная производительность копирования, с./мин	черно-белого	14	22	10	15	10	12	14	18	16
	цветного	10	14	9	5	8	10	10	13	11
Максимальное задаваемое количество копий, шт.		99	99	99	99	9	9	50	50	99
Максимальное разрешение цветной печати, dpi		2400 × 1200	4800 × 1200	2880 × 720*	2880 × 1440*	2400 × 1200	4800 × 1200	4800 × 1200	4800 × 1200	4800 × 1200
Максимальное оптическое разрешение сканирования, ppi		600 × 1200	1200 × 2400	600 × 1200	1200 × 2400	600 × 600	600 × 2400	600 × 1200	1200 × 2400	600 × 2400
Максимальная внешняя разрядность сканирования, бит		24	24	24	24	24	24	48	48	24
Интерфейс		USB	USB	USB	USB	USB	USB	USB 2.0	USB	USB
Заявленный ресурс картриджей, листов	черного	130	310	600**	1240**	450	450	450	450	600
	цветного (набора цветных)	120	390***	300	420	400	400	400	400	450
Цена картриджей, $	черного	44 грн	75 грн	30	36	30	30	30	30	28
	цветного или комплекта цветных	80 грн	180 грн	36	45	30	30	30	30	32
Цена, $		1110 грн	2285 грн	199	270	140	165	185	250	175

Заявленное эквивалентное разрешение 5760 dpi. ** При заполнении 3,5% листа. * При заполнении 7,5% листа.*

ет, черно-белые документы он печатает быстрее всех участников тестирования. Скорость сканирования тоже на высоте. Однако при этом время автономного копирования аппарат показал всего лишь среднее, что, скорее всего, вызвано недостаточной пропускной способностью внутреннего тракта сканер–принтер.

Настоящим открытием стала фотопечать Lexmark X5150: снимки выводились не только быстро, но и с качеством, позволившим ему опередить по данному параметру продукты лидеров в индустрии универсальных струйных устройств. Однако самый лучший результат достигался при полностью автоматическом выборе качества печати, насыщенности цветов и метода растрирования. При попытках ручного определения соответствующих данных качество картинки существенно снижалось. Справедливости ради стоит сказать, что по умолчанию баланс цветов тестовых фотографий был немного смещен в сторону теплых тонов, но при определенной корректировке данный недостаток легко устранялся.

К сожалению, цветопередача сканера имела существенный дефект – красный цвет фактически представлялся оранжевым. Это было заметно не только в тестовых таблицах, но и на сканах любительских фотографий. Поэтому сканирующий блок можно рекомендовать, скорее, для работы с монохромными документами.

ВМЕСТЕ ИЛИ ВРОЗЬ?

Получив результаты тестов собранных нами многофункциональных аппаратов, мы решили сопоставить их с «достижениями» принтеров и сканеров последнего поколения, чтобы дать аргументированный ответ на вопрос, что предпочтительнее – МФУ или комплект из отдельных устройств? Мы постарались выяснить, во-первых, что качественнее – отдельные аппараты или МФУ, стоимость которого равна сумме цен на них, а во-вторых, как соотносятся цены на МФУ и комплект из принтера и сканера, имеющих сравнимые потребительские характеристики. Для примера мы решили воспользоваться моделями из линейки Hewlett-Packard – как оказалось, полученные результаты распространяются на большинство МФУ других производителей.

Рассмотрим бюджетный многофункциональный аппарат HP psc 1110. Данные испытаний его принтерного блока ближе всего к тем, которые показала модель HP DeskJet 3325C, ранее уже протестированная нами («Домашний ПК», № 4, 2003, *itc.ua/13143*). По части сканирования psc 1110 наиболее схож с HP ScanJet 3500C (см. «Домашний ПК» № 7, 2003, *itc.ua/14168*) – МФУ оцифровывает документы несколько быстрее, но сканер имеет минимальное преимущество в точности цветопередачи. Мы не будем на основании этих показателей идентифицировать тип печатающего и сканирующего блоков, тем более, что это неправильно, поскольку данные модели принтера и сканера относятся к предыдущему поколению продуктов HP, а МФУ наверняка собран из новейших комплектующих. Мы лишь констатируем то, что качество и скорость работы, которую можно выполнить с помощью МФУ и отдельных устройств, эквивалентны. Теперь считаем. Средняя розничная стоимость DeskJet 3325 на момент написания статьи составляла $60 (по данным каталога «Hot Line»), а ScanJet 3500C – примерно $80. Складываем эти величины и получаем стоимость комплекта, равную $140. «Многофункционалка» HP psc 1110 стоит также $140.

Проделаем те же операции для высокоуровневой модели HP psc 2110. Аналогичным образом находим «отдельный» аналог ее печатающего модуля – HP DeskJet 5550 и сканирующего – HP ScanJet 4500C. Стоимость двух этих устройств равна $115 + 160 = $275, а psc 2110 – $185.

Конечно, некоторую погрешность в наши выкладки вносит тот факт, что мы искали «дискретные» модели с эквивалентными возможностями в предыдущей линейке HP, а не в новейшей, которая нами еще не полностью протестирована. Однако эта ошибка говорит в пользу МФУ, так как «свежие» модели наверняка дороже старых.

Итак, результат: покупать многофункциональный аппарат вместо отдельных принтера и сканера выгодно не только ради экономии места или дополнительных



HEWLETT-PACKARD PSC 2175

★★★★☆

Цена – $250

+ Высокое качество печати; возможность установки фотокартриджа; лучший сканирующий модуль; встроенный кард-ридер
– Относительно высокая цена
! Модификация предыдущей модели со встроенным кард-ридером, но, на наш взгляд, это новшество не вполне оправдывает возросшую цену

возможностей, но и из финансовых соображений – МФУ окажется не дороже, а то и дешевле! В этом последние выгодно отличаются от большинства других комбинированных устройств, которые стоят существенно дороже, чем набор отдельных продуктов, вместе реализующих все их функции. При этом не приходится жертвовать ни качеством печати и сканирования, ни удобством их использования. В дополнение мы не только экономим место, но и получаем «бесплатный» цветной фотокопир – согласитесь, весьма не лишнюю в доме вещь.

Так вместе или порознь? Как видим, в большинстве случаев МФУ предпочтительнее, чем комплект из принтера и сканера. Исключение могут составлять ситуации, когда нужно приобрести аппараты, существенно различающиеся по классу, – например, быстрый принтер и простейший сканер, хотя нам сложно представить себе, какая польза от такого маргинального решения. Ну и конечно, если вам нужен только, например, принтер, вряд ли есть смысл покупать МФУ. Хотя как сказать – некоторые модели стоят не намного дороже, чем одно отдельное устройство, так что второе можно воспринимать как «бесплатное приложение», которое авось да сгодится в хозяйстве.

ИТОГИ

В многофункциональном устройстве все должно быть прекрасно: и печать, и сканирование, и копирование... Именно сбалансированность характеристик печатающего и сканирующего модуля вместе с совершенством внутренней электроники, отвечающей за процесс копирования, определяет хорошее МФУ. Дело в том, что в составе такого устройства все модули покупаются вместе, и в случае чего даже самый лучший сканирующий блок не сможет исправить недостатков встроенного в то же устройство некачественного принтера, и наоборот.

Самый яркий представитель моделей с одинаково качественными печатающим и сканирующим блоками – это **Hewlett-Packard psc 2110**. Данный аппарат показал лучшие среди участников испытаний результаты в тесте на качество сканирования и одни из самых высоких – по фотопечати. К этому нужно добавить очень хорошие показатели быстродействия всех модулей во всех режимах работы – и получим почти идеальное сочетание, достойное награды **«Выбор редакции: лучшее качество**. Заметим, что столь высокое качество устройства сочетается с весьма умеренной ценой, так что этот продукт является как бы «лучшим качеством» и «лучшей покупкой» в одном лице.

Если говорить об устройствах с оптимальным соотношением цена/качество, то первой следует упомянуть еще одну модель HP – **psc 1110**. Данный продукт классом пониже, соответственно уступает старшему собрату по всем параметрам, но зато стоит дешевле, не имеет явных недостатков и отличается малыми габаритами и необычным функциональным дизайном. Это самый доступный МФА в тесте, показывающий к тому же неплохое качество работы, что и позволило нам наградить его почетным знаком **«Выбор редакции: лучшая покупка»**.

Еще две удачные модели, заслуживающие рекомендации к покупке, – Canon SmartBase MPC200 и Epson Stylus CX3200. Продукт Epson печатает хорошо и быстро, но его «подвел» сканер, дающий не совсем чистые тона. Впрочем, этот недостаток мы обнаружили только путем измерения, и как раз в данном случае рядовой пользователь может им пренебречь. МФУ от Canon привлекает необычным дизайном и расширенной функциональностью (сменный кард-ридер очень удачно расширяет возможности аппарата), а по результатам тестов от победителя, HP psc 2110, его отделяли буквально несколько баллов. В данном случае судьбу наших наград определили именно эти цифры, а также соотношение цен, оказавшееся в пользу HP. Но SmartBase MPC200 также является весьма привлекательной покупкой.

Отдельно хочется отметить еще две модели МФУ, которые нам запомнились, – Canon SmartBase MP700 Photo и Lexmark X5150. Оба устройства продемонстрировали отличное качество фотопечати – даже лучшее, чем конкурсанты, награжденные нашими почетными знаками. Но продукту Lexmark помешал победить недостаток в цветопередаче сканера, искажавшего красные тона в сторону оранжевого, причем настолько, что это было видно невооруженным глазом. Жаль, потому что аппарат очень удобен и недорог. Традиционная для фотопринтеров Canon проблема – непомерная цена, и опять-таки сканирующий модуль, выдавший несколько блеклые цвета, помешали бороться за призовые места SmartBase MP700 Photo, хотя его шестицветный печатающий модуль выводил фотографии лучше и быстрее всех. ■

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ

Canon
Представительство Canon в Украине: тел. (044) 490-2595

Epson
Представительство Epson в Украине: тел. (044) 216-3576

HP
Представительство HP в Украине: тел. (044) 490-6120, E.R.C: тел. (044) 230-3474

Lexmark
Представительство Lexmark в Украине: тел. (044) 249-1430

LEXMARK X5150



Цена – $175

+ Высокое качество фотопечати; хорошее быстродействие; невысокая цена
– Искажения в цветопередаче сканера
! Модель завоевала наши симпатии отличной фотопечатью и низкой стоимостью, но сканирующий модуль испортил впечатление



Корпуса «от кутюр»

Кирилл Балалин

До последнего времени украинский рынок корпусов престиж-класса делили между собой CoolerMaster и Thermaltake. Теперь же на него выходят новые игроки, способные удивить даже искушенного пользователя. Мы собрали шесть эксклюзивных моделей, которые наверняка придутся по вкусу компьютерным энтузиастам и эстетам от IT.

THERMALTAKE XASER III V2000A

★★★★★

Цена – $260

Корпуса Thermaltake предыдущего поколения Xaser II были одними из первых имиджевых моделей, появившихся на нашем рынке. Отличие от обычных Chieftec, в основном, заключалось в богатой комплектации и измененном дизайне фронтальной панели. С того времени сделан огромный шаг вперед, и новый Xaser приятно удивил нас. И без того практически идеальное шасси Antec/Chieftec (в алюминиевом варианте) существенно модернизировано: корпус удлинен примерно на 10 см, изменена конфигурация корзин для 3,5-дюймовых устройств (в Xaser III жесткие диски крепятся на салазках, причем корзина установлена поперек корпуса), добавлены безвинтовое крепление PCI-карт и оригинальная пластиковая панель для установки боковых кулеров. Ножки теперь поворачиваются на 360°, предлагая пользователю на выбор два варианта их установки. За исключением нескольких деталей, корпус сделан из некрашеного алюминия, есть также синий и черный варианты цветового оформления. Полностью оригинальный дизайн фронтальной части вышел значительно эффектнее предыдущего, боковая панель обзавелась качественным окном и штампованной надписью Thermaltake, а на верхней появилась надстройка с аудио-, USB- и FireWire-разъемами (отличное решение для стоящих на полу корпусов). В плане комплектации Thermaltake превзошли сами себя. Xaser III укомплектован мощным блоком питания серии PurePower, семью 80-миллиметровыми вентиляторами (один из них находится на верхней панели) и четырехканальным регулятором оборотов кулеров серии HardCano.



Разумеется, у Xaser есть и недостатки, хотя и незначительные. Непростой механизм снятия боковой панели (кроме безотверточных винтов сзади, необходимо повернуть защелку, открыв для этого переднюю панель) несколько усложнит жизнь тем, кто часто открывает корпус. Надстройка на верхней плоскости не очень хорошо сочетается с общим дизайном корпуса, а светящийся логотип Thermaltake размером вполовину передней панели – уж слишком навязчивое напоминание о производителе. Безвинтовое крепление карт расширения не всегда подходит, так что некоторые звуковые и видеокарты придется крепить традиционным методом. Более серьезных претензий две: мы столкнулись с проблемами при закрывании боковой панели – сложно вернуть ее на место; пластиковые детали выглядят не очень убедительно на фоне шлифованного алюминия. Впрочем, многочисленные достоинства Xaser III перевешивают его недостатки, и в результате получается стильный алюминиевый middle-tower с максимальной комплектацией и отличным блоком питания.



KOOLANCE PC2-901BW

★★★★★

Цена – $360

Продукция Koolance только недавно появилась в Украине. Компания специализируется на производстве систем водяного охлаждения класса hi-end и является одним из ведущих игроков на этом рынке. Традиционно Koolance изготовляет устройства, интегрированные в корпус. Такой подход значительно упрощает сборку и эксплуатацию по сравнению с обычными наборами типа «сделай сам, но по схеме»: единственное, что требует

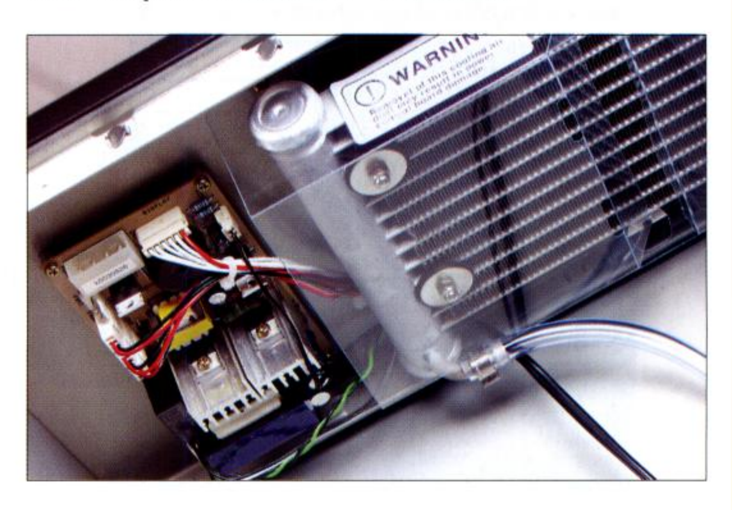


установки пользователем, – теплообменники-ватерблоки, все остальные компоненты уже закреплены в корпусе.

В этом обзоре участвует топовая модель PC2-901BW, основанная (как, впрочем, и большинство современных Koolance) на шасси Antec/Chieftec. В данном случае использовалось самое большое шасси: full-tower с шестью 5,25-дюймовыми отсеками. Основное внешнее отличие Koolance от простых корпусов – фирменная «надстройка» с тремя вентиляторами на верхней панели, внутри которой скрывается гигантских размеров радиатор водяного охлаждения. В ней также расположен индикатор температуры. Из-за того что радиатор размещен ниже верхней панели, в самый верхний пятидюймовый отсек можно установить только небольшое по длине устройство, например LCD-индикатор или контроллер оборотов вентиляторов. В боковой стенке на резиновом уплотнителе крепится фигурное окно с логотипом Koolance.

Системы Koolance поставляются без теплообменников, что позволяет пользователю подобрать необходимую конфигурацию из ассортимента Koolance или применять ватерблоки других производителей. Полный набор оригинальных теплообменников, предлагаемых Koolance, состоит из медного позолоченного ватерблока на процессор (совместим с Socket 478/A/370), двух аналогичных, но меньшего размера, теплообменников для северного моста, ядра видеокарты (для их установки необходимы отверстия вокруг чипа) и массивного алюминиевого ватерблока на винчестер. Оценка производительности системы выходит за рамки данной статьи, однако Koolance обещает, что она будет достаточной для того, чтобы справиться со всеми четырьмя охлаждаемыми элементами. Что же касается собственно корпуса, то владелец Koolance PC2-901BW получит все преимущества шасси Antec/Chieftec (безвинтовое крепление 5,25-дюймовых устройств, две корзины на три жестких диска каждая с местами под 80-миллиметровые вентиляторы, пять корзин для кулеров, поддержка формата Extended ATX и т. д.) плюс эффектную систему водяного охлаждения. Жаль только, что за столь внушительную сумму корпус не комплектуется еще и блоком питания.





NOVATRON MASTERPIECE

★★★★★

Цена – $150

Кроме запоминающегося и оригинального внешнего вида, у этого алюминиевого корпуса есть одна принципиальная особенность: в отличие от большинства алюминиевых корпусов, сделанных из тонких листов металла, Masterpiece изготовлен из толстенных профилированных панелей и швеллеров. Благодаря этому у корпуса – потрясающая жесткость для изделия из алюминия. Снаружи панели имеют небольшую ребристость, а вот изнутри поверхность больше напоминает ребра радиатора. Такая конструкция, по заявлению производителя, значительно улучшает рассеивание тепла через корпус, так как все панели работают как большой пассивный радиатор, а с другой стороны – уменьшает шум. Шасси изготовлено из более традиционного листового алюминия, но и здесь металла не пожалели.



Передняя панель сделана из пластика, и это единственная неметаллическая деталь всего корпуса. Однако внешний вид она не портит, качество исполнения на высоте и смотрится даже вблизи, как металл. Если переднюю панель снять, то обнаружится, что все кнопки и разъемы закреплены на печатных платах, а не просто приклеены к пластику, – еще один плюс для Masterpiece. Корпус поставляется без блока питания, зато в двух цветовых вариациях: обычный алюминиевый и анодированный золотистый. Кстати, от цвета меняется и общее впечатление: серебристый лучше выглядит в современном интерьере, а золотистый – очень по-домашнему.





UNEED DIGN HV-5

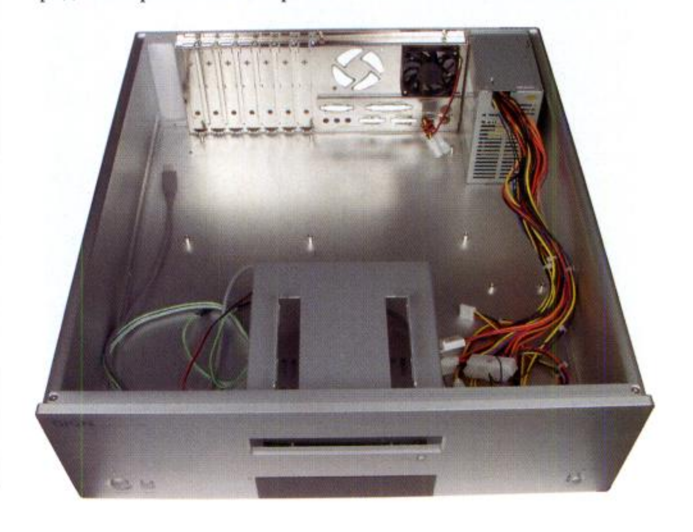
★★★★★

Цена – $325

Нет, мы ничего не перепутали – на фото именно корпус, а не стоечный CD-проигрыватель класса Hi-Fi. Uneed DIGN HV-5 предназначен для сборки компьютера как компонента домашнего кинотеатра. Основное требование к подобным специализированным ПК – эстетичный внешний вид, ведь корпус должен сочетаться с другими компонентами системы. HV-5 предлагает идеальное решение: корпус по габаритам соответствует стоечной Hi-Fi-технике и использует аналогичные дизайнерские решения. На выбор предлагаются четыре варианта цветового оформления для гармонии с компонентами разных производителей: черный, серебристый, титановый и золотистый.

Вся конструкция изготовлена из анодированного алюминия, при этом толщина передней панели составляет внушительные 8 мм, боковых стенок – 3,5 мм, а шасси –1,5 мм. Подгонка поверхностей просто безупречна. Огромным плюсом серии DIGN перед альтернативными решениями является поддержка всех существующих материнских плат – пользователя не ограничивают форматом MicroATX. В комплекте идет бесшумный блок питания 200 Вт. Учитывая область применения системы, такой мощности должно хватить. Оригинальное решение, еще больше приближающее корпус к традиционным компонентам Hi-Fi-систем, – интегрированный в переднюю панель текстовый индикатор формата 2 × 20 символов. После подключения к материнской плате и установки соответствующей программы на него можно вывести разнообразную информацию – от частоты процессора до ID3-тегов в проигрываемом MP3-файле. В HV-5 решена также проблема с внешним видом CD/DVD-приводов: в комплект входит мощная алюминиевая накладка, которая устанавливается вместо передней панели привода.

Кроме LCD-дисплея, в корпусе имеется IrDA-порт, а в комплекте идет... пульт дистанционного управления! В сочетании с программой Girder он позволит управлять множеством операций, не вставая с дивана.



KOREAICOM CRYSTAL BLACK

★★★★☆

Цена – $92

Еще пару лет назад идею прозрачного корпуса восприняли бы как шутку. Но вот в нашей редакции – две серийные модели акриловых корпусов от корейской компании KoreaIcom.

Crystal по всем параметрам, не считая материала (5-миллиметровый акрил), соответствует традиционному корпусу формата middle-tower, поэтому ничем не ограничивает пользователя в плане применяемых комплектующих и функциональности системы, разве что блок питания придется докупить отдельно. Кроме «обычного» прозрачного, в модельном ряду KoreaIcom есть также Crystal Black из дымчатого акрила – именно эта модель и поступила к нам.

В отличие от других прозрачных корпусов, обычно повторяющих конструкцию шасси своих металлических собратьев, Crystal построен на основе четырех мощных алюминиевых швеллеров, что обеспечивает необходимую жесткость. Памятуя о хрупкости акрила, производитель постарался минимизировать количество съемных частей и винтовых креплений. Часто снимаемая боковая панель оригинально крепится без винтов, а устанавливать 5,25-дюймовые устройства можно, не открывая вторую боковину.



KOREAICOM MIRROR

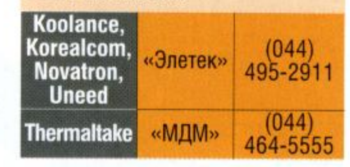
★★★★☆

Цена – $84

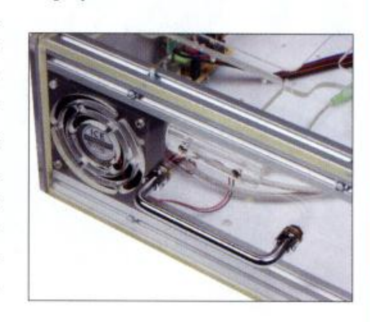
Маленький корпус KoreaIcom Mirror выглядит очень по-домашнему. Конструктивно он аналогичен Crystal, но дизайн и схема размещения компонентов – традиционные для «горизонтальных» корпусов. Из оригинальных решений: зеркальная передняя панель с единственным отсеком 5,25" и металлическая ручка для переноски на боковине. Увы, корпус рассчитан на материнские платы и блоки питания формата MicroATX, поэтому выбор комплектующих для сборки системы на базе Mirror невелик. На наш взгляд, Mirror может стать сравнительно недорогой и оригинальной заменой barebone-«кубикам» в качестве домашнего ПК или платформой для сборки Home Theater PC.

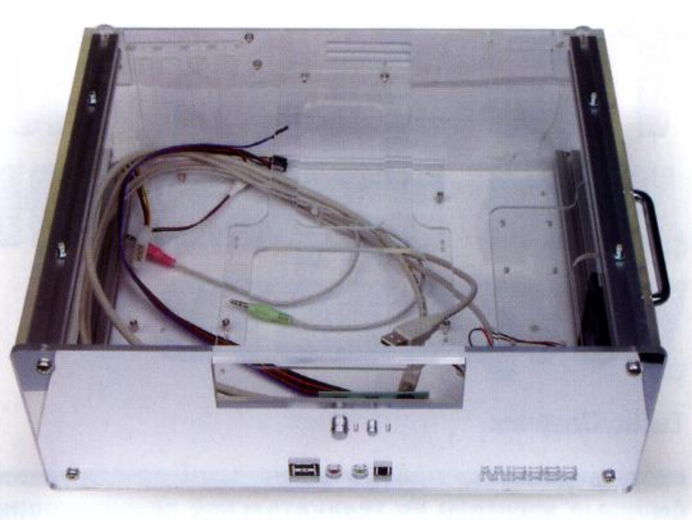
К сожалению, у столь оригинальных и стильных прозрачных корпусов есть достаточно серьезные недостатки. За эффектный внешний вид приходится расплачиваться неудобствами при замене комплектующих и боязнью нечаянно поцарапать корпус. Закручивать винты (особенно саморезы, которыми производитель предлагает крепить вентиляторы) надо очень аккуратно, чтобы не расколоть акрил. Также остается открытым вопрос с электромагнитным излучением. Впрочем, критических проблем при эксплуатации замечено не было, так что эстеты, согласные с утверждением «красота требует жертв» и готовые на эти жертвы пойти, получат большое удовольствие от обладания столь оригинальным корпусом. ■

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ



Koolance, Korealcom, Novatron, Uneed	«Элетек»	(044) 495-2911
Thermaltake	«МДМ»	(044) 464-5555







Твердая память для карманных устройств

Тарас Олейник

Сменные носители на твердотельной полупроводниковой энергонезависимой памяти, то есть, выражаясь человеческим языком, – флэш-карты или карты памяти, в последнее время как-то незаметно и постепенно, но прочно и надолго вошли в наш обиход. И если для активных пользователей аудио-, видео- и компьютерной техники многие названия в нашем обзоре давно известны, то всем остальным предлагаем познакомиться с ними поближе.

ТАКИЕ ПОХОЖИЕ И РАЗНЫЕ ФЛЭШ-КАРТЫ

CompactFlash

Данный тип карт памяти хорошо знаком прежде всего фотографам, использующим цифровые камеры. CompactFlash разработан в 1994 г. компанией SanDisk как открытый стандарт и не в последнюю очередь именно благодаря этому приобрел большую популярность. Основной целью его авторов было создание устройств, совместимых с распространенными в мире ноутбуков PCMCIA (PC-Card), но только меньшего размера (для компактных устройств типа КПК или цифровых камер карточки PCMCIA были слишком большими).

По аналогии с PC-Card они разделены на CompactFlash Type I и CF Type II, разница между которыми заключается в толщине корпуса. Таким образом, геометрические размеры карт составляют 42,8 × 36,4 × 3,3 мм – для Type I и 42,8 × 36,4 × 5 мм – для Type II.

Формфактор и конструкция карточек CompactFlash оказались настолько удачными, что в них начали выпускать не только флэш-память, но и другие устройства – модемы, жесткие диски (Microdrive), Ethernet- и беспроводные адаптеры и т. д. Такие продукты обозначаются как CompactFlash+ (CF+).

В мире цифровой фотографии, особенно профессионального и полупрофессионального уровня, CompactFlash быстро стал стандартом де-факто. И даже самым «закоренелым» приверженцам собственных стандартов, компаниям Sony и Olympus, в своих фотокамерах верхнего уровня наравне с Memory Stick и SmartMedia приходится обеспечивать поддержку карточек CompactFlash.

Интрига с карточками CompactFlash состоит в том, что в зависимости от используемых в них чипов контроллера и флэш-памяти производительность двух разных карточек может отличаться в несколько раз, что весьма критично для фотографического применения. И хотя список брэндов, занимающихся флэш-картами CompactFlash, – широчайший (SanDisk, Lexar, Pretec, Transcend, SimpleTech, Kingston, Viking, Crucial, Delkin Devices и т. д.), основных производителей контроллеров и чипов памяти не так уж и много – это, прежде всего, SanDisk, Samsung, Lexar Media, Hitachi и Toshiba.

Суть же проблемы заключается в том, что по внешнему виду карточки практически невозможно узнать, какие именно чипы в ней установлены. И даже более того – в двух, казалось бы, совершенно одинаковых картах CF от одного и того же брэнда могут быть использованы различные чипы контроллера и памяти, что приведет, как нетрудно догадаться, к разной скорости работы карточек.

Поэтому энтузиасты цифровой фотографии поддерживают и обновляют базы данных с результатами тестов производи-

тельности карт CF, а также приводят несколько весьма изощренных способов определения их «внутреннего содержимого» без вскрытия корпуса карты. Одними из лучших можно считать разделы CompactFlash Performance Database на сайте Rob Galbraith Digital Photography Insight (www.robgalbraith.com) и Digital Film Comparison на сайте Digital Photography Review (www.dpreview.com).

Отдельно стоит упомянуть о серии «профессиональных», «скоростных» и прочих карточек CompactFlash, выпускаемых ныне практически всеми основными производителями. Обычно в таких устройствах установлена связка из более быстродействующих контроллера и флэш-памяти, поэтому и работают такие карточки быстрее «обыкновенных». Тем не менее каких-либо стандартов для измерения скорости в этой области нет, и, несмотря на надписи 20X, 40X и т. д., сказать заранее, насколько большим будет выигрыш от перехода с «обычной» карты CompactFlash на «скоростную», невозможно. Более того, иногда случается, что ничем с виду не примечательная «обычная» карточка с легкостью догоняет (а иногда даже опережает) по производительности «профессиональную».

MultiMedia Card

Миниатюризация мобильных устройств не стоит на месте, и уже в 1997 г. на рынке начали появляться модели, для которых формфактор CompactFlash был великоват. Стандарт MultiMedia Card (MMC), представленный компаниями Siemens и SanDisk, призван удовлетворить потребности таких аппаратов в портативных сменных носителях – размеры MMC-карт составляют всего 24 × 32 × 1,4 мм.

Область применения у MMC гораздо шире, чем у CF, – это и MP3-плееры, и мобильные телефоны, и КПК, и цифровые камеры (правда, чаще всего начального уровня). Но есть у них один общий и весьма существенный с точки зрения некоторых организаций недостаток – невозможность контроля за соблюдением авторских прав. Информация, записанная на карточку CF или MMC, никак не кодируется, и количество сделанных с нее копий не подлежит учету.

Так как проблема авторских прав в последнее время активно муссируется в кругах, близких к производителям аудиовидеоаппаратуры, то альянсу MMCA не оставалось ничего иного, как предложить обратносовместимую с MMC карту Secure MMC. Она позволит не только кодировать содержимое, основываясь на отработанной схеме, применяемой для платежных карт класса Smart Card, но и учитывать количество сделанных копий, а также ограничивать права по переписыванию содержимого на другие носители.

Кроме Secure MMC, недавно были представлены еще несколько видов носителей, формально являющихся развитием стандарта MMC, – это RS-MMC и HS-MMC. Первая разновидность ориентирована на совсем уж миниатюрные устройства (RS расшифровывается как Reduced Size) и обладает уменьшенными габаритами 24 × 18 × 1,4 мм. HS-MMC означает High Speed и специфицирует «сдвоенный» 13-контактный разъем с увеличенной частотой работы интерфейса.

Тем не менее после восхождения SecureDigital на пьедестал «накопителей для мобильных устройств» доля MMC на рынке значительно сократилась. Учитывая, что данные форматы чаще всего поддерживаются одновременно, а цена карточек сопоставима, при выборе имеет смысл остановиться на более перспективном SD.

SecureDigital

Карточки SecureDigital вряд ли нужно представлять счастливым владельцам смартфонов, КПК и недорогих цифровых камер. Этот стандарт можно рассматривать как «продолжатель идей» MultiMedia Card, в котором изначально учтены вопросы безопасности, то есть кодирования и защиты от копирования содержимого карточки. Разработчиками являются Matsushita и Toshiba при технической поддержке со стороны SanDisk.

По внешнему виду карточки SD схожи с MMC, отличаясь лишь чуть большей толщиной (2,1 мм) и количеством контактов в интерфейсном разъеме (9 вместо 7). Характерной особенностью SD также является механический переключатель защиты от записи.

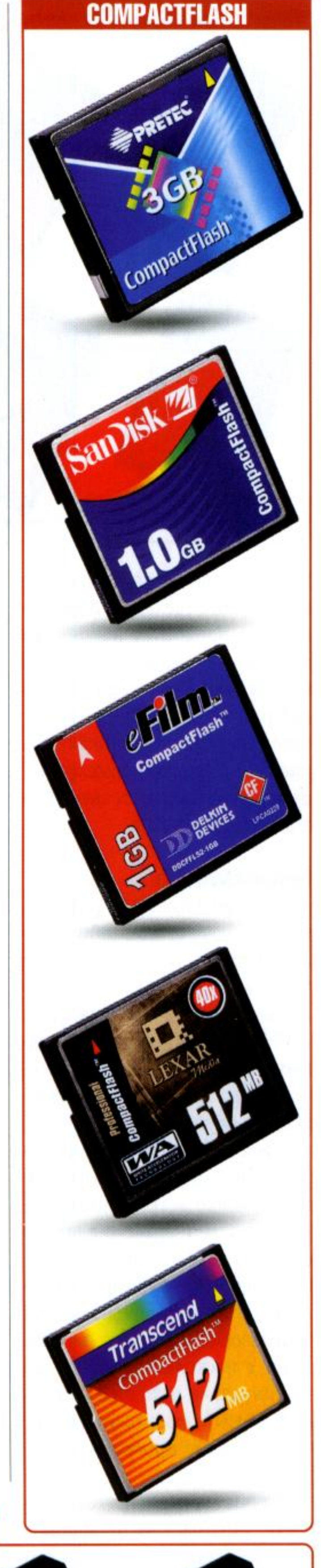
Популярность данного формата в мобильных устройствах позволяет прочить ему большое будущее. Более того, многие обозреватели склоняются к мысли, что именно карточкам SecureDigital суждено заменить старый добрый CompactFlash и в области цифрового фото. Пока что это касается в основном цифровых «мыльниц», но если и дальше сохранится тенденция к наращиванию объема, они вполне могут быть задействованы и в профессиональных устройствах.

Безопасность содержимому карточки гарантирует применение методики кодирования CPRM (Content Protection for Recordable Media), созданной в рамках инициативы SDMI (SecureDigital Music Initiative) компанией 4C Entity LLC., соучредителями которой являются IBM, Intel, Matsushita и Toshiba.

А совсем недавно SanDisk представила на рынок еще один формат – miniSD. Как нетрудно догадаться из названия, это – еще более уменьшенный SD, альтернатива RS-MMC (размеры – 21 × 20 × 1,4 мм).

С точки зрения производительности среди SecureDigital полностью сохраняется картина с «быстрыми» и «медленными» карточками. Только в отличие от

COMPACTFLASH



MULTIMEDIA CARD



SECUREDIGITAL



CompactFlash их пока никто не выделяет в отдельные подклассы и не маркирует надписями а-ля *Ultra*, *Professional*, *Hi-Speed* и т. д. Впрочем, надо полагать, что как только SecureDigital займет свое место в профессиональных цифровых фотокамерах, ситуация тут же соответствующим образом изменится.

SmartMedia

Стандарт SmartMedia разработан и продвигается с 1996 г. альянсом SSFDC Forum. Карточки этого типа обладают достаточно большими габаритами (45 × × 37 мм) и очень маленькой толщиной (0,75 мм), поэтому весьма хрупки и требуют осторожности в обращении.

Существенный нюанс их конструкции – отсутствие «на борту» карточки встроенного контроллера. Нет также и единого стандарта на логическую организацию информации на карточке, поэтому перед тем, как использовать одну и ту же карточку в нескольких разных устройствах, ее придется отформатировать; возможны также определенные проблемы с совместимостью.

Будучи одними из «старейших», карточки этого формата не обладают достаточной универсальностью и производительностью и, несмотря на повсеместную распространенность, постепенно уходят с рынка. Единственным их козырем в свое время была невысокая удельная стоимость при большом объеме, но с тех пор появилась масса других форматов, обходящих SmartMedia в этом отношении и являющихся более удобными, надежными и производительными.

xD-Picture Card

Данный формат – своеобразное «логическое продолжение» SmartMedia, предложенное в 2002 г. компаниями Fujifilm и Olympus. Основные преимущества спроектированного изделия: сниженная себестоимость (экономия на внутреннем контроллере), небольшие размеры (20 × 25 × 1,7 мм) и невысокое энергопотребление. Аббревиатура xD означает eXtreme Digital, т. е. экстремально цифровые.

И SmartMedia, и xD-Picture ориентированы прежде всего на работу с цифровыми камерами, и у потребителя они обычно ассоциируются с именем компании Olympus. Однако если носители SmartMedia имеет в своей линейке практически каждый производитель флэш-карт, то xD-Picture до сих пор попадались нам только в исполнении Olympus (хотя их под собственными именами выпускают также Fujifilm и Toshiba).

Учитывая «тесноту» на рынке флэш-карт, необходимость в еще одном новом формате, равно как и его перспектива, вызывают некоторые сомнения. Тем не менее компании-производители настроены весьма оптимистично в этом отношении, предоставив в текущем году карты емкостями до 512 MB. Что ж, в конечном итоге рынок все расставит по своим местам.

Memory Stick

Карточки памяти размером с пластинку жевательной резинки должны частенько попадаться тем, кто предпочитает аудиовидеоаппаратуру компании Sony. Memory Stick – целиком и полностью ее «вотчина», и устройства других производителей, поддерживающие этот формат, обычно редкость.

Тем не менее позиции Sony на рынке бытовой аудиовидеотехники весьма и весьма сильны, поэтому шансов встретить Memory Stick или какую-нибудь его разновидность в обиходе у вас достаточно много. А разновидностей здесь немало, одно их перечисление чего стоит: Memory Stick, Memory Stick Pro, Memory Stick с функцией Memory Select, Memory Stick DUO, Memory Stick Pro DUO, Memory Stick ROM, Memory Stick I/O...

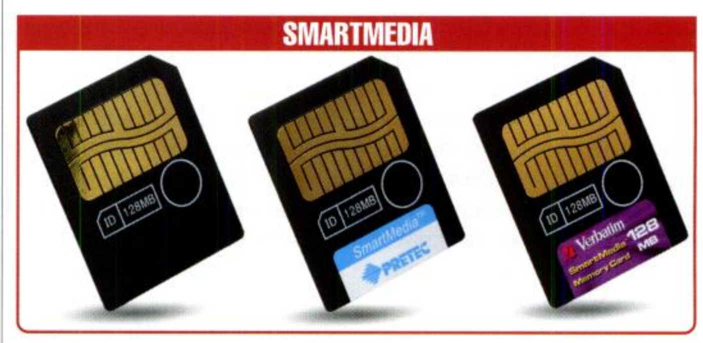
Но обо всем по порядку. Итак, обычный Memory Stick – карточка размерами 21,5 × 50 × × 2,8 мм, а ее максимальный объем составляет 128 MB. По стандартам сегодняшнего дня это не слишком много, поэтому в качестве выхода из положения была придумана технология Memory Select: небольшой переключатель на карточке объемом 256 MB позволяет выбирать либо первую, либо вторую половину карточки по 128 MB для работы с ней.

Для современных цифровых фото- и видеокамер ни емкости, ни скорости обычных Memory Stick постепенно начинало не хватать. И как логическое развитие стандарта были представлены карточки Memory Stick Pro, теоретически – с емкостью до 32 GB и пропускной способностью интерфейса до 160 Mbps. Правда, реальная скорость работы все равно будет «упираться» в ограничения технологии флэш-памяти.

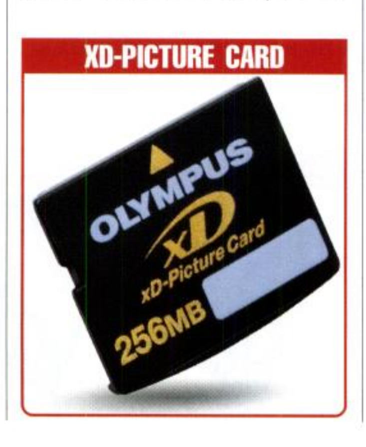
Однако и Memory Stick, и его Pro-версия – достаточно большие по своим габаритам, а для портативных устройств нужны карточки размером поменьше. Естественно, Sony позаботилась и об этом: форматы Memory Stick DUO и Memory Stick Pro DUO отличаются от предшественников существенно меньшими размерами (20 × 31 × × 1,6 мм).

Memory Stick ROM – это карты памяти, с которых возможно только чтение. А под Memory Stick I/O подразумеваются все устройства в формате карт Memory Stick, не являющиеся карточками флэш-памяти, т. е. модемы, беспроводные и сетевые адаптеры, GPS-модули и т. д.

SMARTMEDIA



XD-PICTURE CARD



ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Несколько слов специально для тех, кто заинтересовался проблемой быстродействия флэш-карт и хотел бы заменить свою карточку на более быструю. Прежде всего, если вас не устраивает скорость работы некоего цифрового уст-

ройства и вы подозреваете, что здесь виноват «медленный» носитель, не спешите с выводами. Для начала убедитесь, что ваше устройство вообще способно быстро работать с карточками – на рынке до сих пор продается масса КПК, MP3-плееров, фотоаппаратов и других продуктов, которые в силу конструктивных ограничений просто-напросто не могут полностью задействовать скоростной потенциал «быстрой» карточки, и толку от такого «апгрейда» не будет вообще.

Кроме того, если скорость обмена информацией с ПК кажется вам слишком низкой, нужно учесть, что только самые современные аппараты поддерживают передачу данных по интерфейсу USB 2.0 или FireWire. Большинство же работает посредством медленного USB 1.1, да и в самих ПК шина USB 2.0 начала массово появляться относительно недавно. Здесь, скорее, может помочь приобретение «быстрого» считывателя и при необходимости – контроллера USB 2.0 или FireWire.

При выборе карточки полезно также обратить внимание на такой немаловажный вопрос, как гарантия. По спецификациям микросхем флэш-памяти для каждой из них существует ограниченное количество циклов перезаписи, по достижении которого на ней могут появляться нерабочие ячейки. Контроллеры обычно умеют их автоматически обнаруживать, но после того как число таких ячеек превысит некую «критическую массу», карточка просто перестанет работать, и ее необходимо будет заменить. И хотя для современных флэш-карт значение показателя program/erase cycles достигает семизначных цифр, дополнительно обезопасить свои «капиталовложения» длительной гарантией никогда не повредит.

Что ж, судя по всему, времена, когда общепризнанным и единым стандартом сменного носителя был флоппи-диск, безвозвратно миновали. И теперь ситуация на рынке таких

MEMORY STICK



носителей, к которым принадлежат и карточки флэш-памяти, может ввести обычного пользователя в состояние ступора – невероятное обилие различных «вариаций на тему» просто поражает воображение. Да что там говорить, если одних только форматов флэш-карт, перечисленных в нашем обзоре, больше дюжины! И при всем этом прогнозировать заранее, какой из них со временем станет доминирующим на рынке, – довольно сложно.

Более того, на данный момент необходимость в такого рода прогнозах возникает очень редко. Практически каждый из форматов уже занял свою рыночную нишу, и чаще всего проблема выбора собственно *формата* карточки у обычного пользователя возникать не будет. Так, например, MMC и SD прочно обосновались в мобильных телефонах и КПК, CompactFlash, SmartMedia и ее «потомок» xD-Picture Card обычно встречаются в сфере цифрового фото и видео. А ежели вы вдруг являетесь приверженцем продуктов компании Sony, то при всем богатстве выбора другой альтернативы нет, и придется вам обзаводиться карточкой Memory Stick. А как будет дальше, поживем – увидим! ■

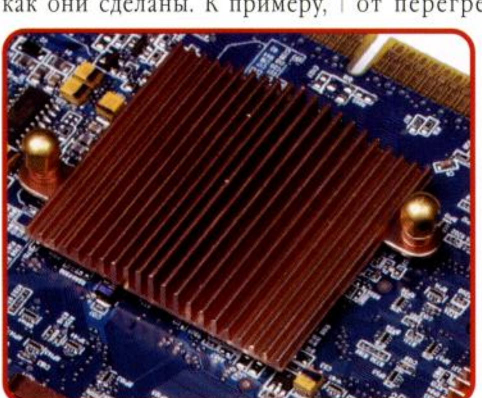
Radeon 9800SE и другие горячие новинки сезона

Максим Потапов

Мы регулярно освещаем события рынка графических акселераторов, теперь настало время более пристально посмотреть на отдельные модели. В этом материале собраны самые интересные новинки последнего месяца, и среди них есть продукты, которые изменили наши приоритеты в выборе мощной видеокарты.

HERCULES 3D PROPHET 9800 PRO 128 MB И 9600 PRO 128 MB

Компания Hercules продолжает радовать своими качественными продуктами. Видеокарты выглядят просто великолепно (особенно когда работают – вентиляторы имеют «неоновую» подсветку), но их истинная красота заключается в том, как они сделаны. К примеру, медный радиатор закреплен на графическом чипе добротными винтовыми прижимами, чего не встретишь у видеокарт других производителей. Кроме того, у Prophet 9800 Pro с тыльной стороны находится еще одна пластина, которая помогает отводить тепло от графического процессора. Микросхемы памяти надежно защищены от перегрева радиаторами, посаженными на термоклей. Столь серьезный подход к системе охлаждения обеспечил отличный разгонный потенциал: 3D Prophet 9800 Pro достиг впечатляющей частоты графического ядра, а 3D Prophet 9600 Pro – памяти. Теплых слов заслуживает утилита для разгона 3D Tweaker, которую мы нашли на сайте www.hercules.com. Она позволяет сразу же, без запуска игр или тестовых приложений, оценить прирост быстродействия и отследить изменение качества изображения при повышении тактовых частот графического ядра и памяти. Что касается комплектации видеокарт Hercules – она традиционно скромная. Стоимость же, как всегда у Hercules, – предельная для видеокарт этого класса. Но такова цена качества.



Вот что значит качественное крепление радиатора!



GIGABYTE RADEON 9800 PRO 256 MB DDRII

Данную модель можно назвать наиболее высокопроизводительным решением на базе Radeon 9800 Pro. Но заслуга в этом вовсе не принадлежит новому типу или увеличенному объему памяти – просто ее тактовая частота чуть выше стандартных 680 MHz. В отличие от GeForce FX 5900, наращивание памяти до 256 MB практически ничего не дает Radeon 9800 Pro, и его 256-мегабайтовая версия показывает результаты на уровне Radeon 9800 Pro 128 MB. Что же касается DDRII, то этот тип памяти разработан с целью дальнейшего наращивания тактовой частоты, но сам по себе он не дает преимущества в быстродействии по сравнению с обычной DDR. Мы надеялись, что DDRII сделает Radeon 9800 Pro способным к экстремальному разгону, однако на практике

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Конфигурация тестовой системы

Pentium 4 3C GHz (800 MHz FSB, Hyper-Threading), два модуля памяти Corsair CMX256A-3200LL по 256 MB, материнская плата ABIT IC7-G на чипсете Intel i875P.

Операционная система и драйверы

Windows XP Professional SP1, DirectX 9.0a, NVidia Detonator 45.23, ATI Catalyst 3.6 (7.91). Настройки драйверов по умолчанию. Для видеокарты Club-3D Radeon 9800SE 128 MB использовались специальные драйверы производителя версии 3.5 (7.90), доступные на сайте www.club-3d.nl.

Тестовая программа

Splinter Cell, patch 1.02.087 (timedemo.bat в директории ..\Splinter Cell\System с параметром shadowmode=projector). Мы берем среднее арифметическое по средним результатам на трех игровых уровнях.

HERCULES 3D PROPHET 9800 PRO 128 MB
★★★★★



Возможно, лучшая видеокарта на базе Radeon 9800 Pro

HERCULES 3D PROPHET 9600 PRO 128 MB
★★★★☆



Отличная видеокарта, но за те же деньги можно купить более быструю, пусть и не от Hercules



GIGABYTE RADEON 9800 PRO 256 MB DDRII
★★★★☆

«Цо занадто, то не здраво»: 256 MB – это слишком много для Radeon 9800 Pro, а DDRII – неоправданно дорого



CLUB-3D RADEON 9800SE 128 MB
★★★★☆

Не все Radeon 9800SE одинаково полезны для переделки в Radeon 9800 Pro



Обилие микросхем памяти производит неизгладимое впечатление

мы получили результаты лишь немногим выше средних. Таким образом, Radeon 9800 Pro 256 MB DDRII – видеокарта, которая с трудом оправдывает свою заоблачную цену. Подсластить пилюлю могут богатейший набор игр и осознание того, что продукт – эксклюзивный. Да, и еще – надежда, что 256 MB видеопамяти все же окажутся востребованными играми следующего года.

CLUB-3D RADEON 9800SE 128 MB

Одна из главных интриг нынешнего сезона – графический чип Radeon 9800SE. Мы уже успели привыкнуть к тому, что аббревиатура SE в названии 3D-акселератора ничего хорошего не сулит. И в данном случае она свидетельствует о том, что четыре из восьми графических конвейеров Radeon 9800 отключены программным способом. Вследствие чего Radeon 9800SE показывает результаты на уровне Radeon 9600 Pro, что, мягко говоря, не впечатляет. В чем же тогда интрига? Разумеется, в возможности программной переделки такой видеокарты в полноценную Radeon 9800 Pro, благо, тактовые частоты у нее – те же. Нам удалось осуществить это превращение с помощью утилиты RivaTuner (www.nvworld.ru), и результаты оказались весьма обнадеживающими: мы получили быстродействие Radeon 9800 Pro, сэкономив примерно $150! Однако не все так хорошо, как может показаться вначале. Во-первых, цена на Radeon 9800SE все же кусается – чтобы привлечь энтузиастов разгона, она должна стоить до $200. Во-вторых, и это главное: после программной переделки нашего экземпляра Radeon 9800SE в играх начали появляться дефекты изображения, что свидетельствует о наличии неисправного конвейера среди четырех «вновь приобретенных». Повторяется история с 256-битными Radeon 9500, когда желающим превратить такие платы в Radeon 9700 приходилось уповать на удачу. Или же на продавца, который за умеренную доплату брал на себя проверку Radeon 9500 (256 бит) на наличие дефектных конвейеров. Только при гарантии, что плата безболезненно переделывается в Radeon 9800 Pro, имеет смысл покупать Radeon 9800SE, в противном случае лучше отдать предпочтение более надежному (хотя и более дорогому) Radeon 9800 128 MB.

SAPPHIRE RADEON 9800 128 MB

На сегодняшний день это, пожалуй, наиболее интересная видеокарта для энтузиастов компьютерных игр. По сравнению со старшей Radeon 9800 Pro у нее пониженные частоты (ядра/памяти) – 325/580 MHz против 380/680 MHz, и при этом – почти на $150 более низкая цена. С другой стороны, Radeon 9800 отличается от Radeon 9800SE по стоимости всего на $15–20, но во всем остальном – это совершенно другой продукт. Достаточно сказать, что дизайн самой платы у Radeon 9800 такой же, как и у флагмана – Radeon 9800 Pro, в то время как у Radeon 9800SE он соответствует старому образцу (серии Radeon 9700). Как уже отмечалось, нет гарантии, что у Radeon 9800SE все восемь конвейеров окажутся качественными, с Radeon 9800 128 MB такой проблемы не возникает в принципе. К тому же, как показывает наш опыт, вероятность разгона Radeon 9800 до частот Radeon 9800 Pro достаточ-



SAPPHIRE RADEON 9800 128 MB
★★★★★

Наилучший выбор, когда найти в продаже Radeon 9700 уже нельзя, а Radeon 9800SE еще слишком дорог



SAPPHIRE RADEON 9600 PRO 128 MB FIREBLADE
★★★★☆

Даже экстремальный разгон не спасает видеокарты на базе Radeon 9600 Pro

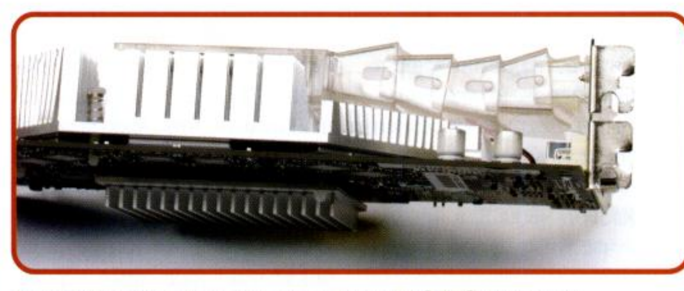
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Модель	Частота ядра/памяти, MHz	Шина памяти, бит	Конвейеры × блоки текстурирования	ПО в комплекте	Цена, $
Gigabyte Radeon 9800 Pro 256 MB DDRII	380/700	256	8 × 1	PowerDVD, Need For Speed: High Stakes, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Motocross Mania, ONI Lite, 4x4 Evo Lite, Serious Sam: The First Encounter	510
Hercules 3D Prophet 9800 Pro 128 MB	380/680	256	8 × 1	PowerDVD, Rainbow Six 3: Raven Shield	450
Sapphire Radeon 9800 128 MB	325/580	256	8 × 1	PowerDVD	275
Club-3D Radeon 9800SE 128 MB	380/680	256	4 × 1	WinDVD 4, Commanche 4, Summoner	260
Hercules 3D Prophet 9600 Pro 128 MB	400/600	128	4 × 1	PowerDVD, Vietcong	250
Sapphire Radeon 9600 Pro 128 MB Fireblade	400/600	128	4 × 1	PowerDVD	175
ABIT Siluro FX5900 OTES 128 MB	400/850	256	4 × 2	SiluroDVD 4, WindowBlinds NV Edition	420
Sparkle GeForce FX 5900 Platinum 128 MB	400/850	256	4 × 2	PowerDVD, Ghost Recon, Duke Nukem: Manhattan Project, Morrowind: The Elder Scrolls III	450
Creative 3D Blaster FX5600 Ultra 128 MB	400/800	128	4 × 1 (2 × 2)	Gunmetal	215

но велика. Таким образом, на текущий момент, пока разница в цене не столь велика, лучше доплатить за Radeon 9800 и получить быстрый и качественный продукт, а не рисковать с переделкой Radeon 9800SE.

SAPPHIRE RADEON 9600 PRO 128 MB FIREBLADE

Эта видеокарта нацелена на энтузиастов разгона, о чем красноречиво свидетельствует наклейка на коробке: «Fireblade Special Edition: Overclockable Up to 330 MHz DDR». При этом на компакт-диске с драйверами не оказалось фирменной утилиты для разгона RedLine. Более того, мы не смогли ее выгрузить с Web-сайта www.sapphiretech.com – там были только обновления. Пришлось воспользоваться утилитой для разгона RadClocker (*www28.brinkster.com/cbrisww1942*) – RivaTuner не смогла нам помочь. Видеокарта разогналась в целом неплохо, но ее память – чуть хуже, чем у Hercules 3D Prophet 9600 Pro 128 MB, где микросхемы защищены радиаторами. В любом случае, даже на предельных частотах видеокарты Radeon 9600 Pro показывают посредственную производительность (как для своей совсем не маленькой цены). И потому искать среди них более податливые к разгону не имеет особого смысла, остается руководствоваться чисто экономическими соображениями.



Новая версия системы охлаждения OTES выводит ABIT в лидеры

SPARKLE GEFORCE FX 5900 PLATINUM 128 MB

Если Hercules является образцово-показательной компанией по выпуску видеокарт на базе чипов ATI, то Sparkle, похоже, завоевывает такую же репутацию с помощью линейки Platinum. Даже сочетание цветов Sparkle выбрала аналогичное: лазурный с золотом. Плата «сложена» просто великолепно: особую «стройность» ей придает ребро жесткости, что является достаточно оригинальным конструкторским решением, позволяющим длинной плате GeForce FX 5900 избежать деформаций. Конструкция радиатора также внушает почтение: для ускорения теплоотвода используется медь, а рассеивать тепло помогает массивный алюминиевый радиатор. Разъемы и крепежная планка – позолоченные, да и любые другие детали, даже самые мелкие, говорят о самом серьезном подходе к качеству. Ну а упаковка вообще поражает воображение. Если же говорить о более приземленных вещах – у Sparkle GeForce FX 5900 Platinum нет видеовхода, характерного для топовых моделей видеокарт. Комплектацию при всем ее богатстве выдающейся не назовешь. Наконец, разгонный потенциал – достаточно неплох, но бывает и получше. Итак, это одна из тех вещей, которые приятно дарить или получать в подарок.

ABIT SILURO FX5900 OTES 128 MB

Забудьте все, что вы знали о системе охлаждения OTES, представленной ABIT около года назад. Теперь это одна из самых тихих систем охлаждения, применяемых для GeForce FX 5900. С помощью эластичной «наборной» трубки горячий воздух выводится наружу, не нагревая пространство внутри корпуса. Причем воздушный поток рассекается о «звенья» этой трубки, за счет чего снижается его шум на выходе. Алюминиевый радиатор сконструирован и выполнен на пять баллов: он имеет большую площадь рассеивания, хорошо подогнан к микросхемам. И результаты у Siluro FX5900 OTES под стать ее системе охлажде-

ABIT SILURO FX5900 OTES 128 MB
★★★★★

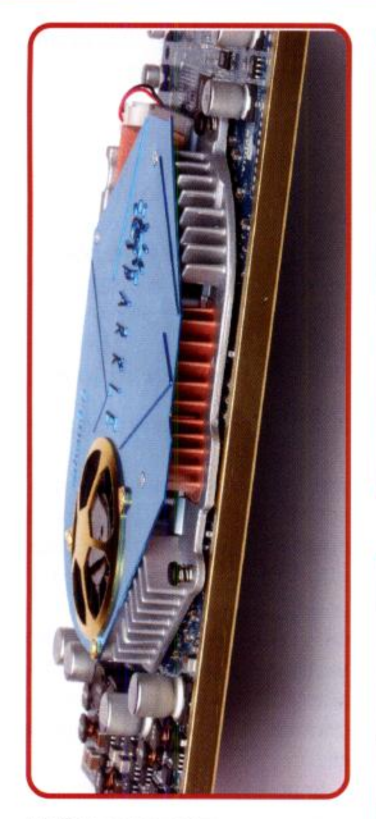


Отличный разгонный потенциал… и тишина!

CREATIVE 3D BLASTER FX5600 ULTRA 128 MB
★★★☆☆



Хорошая плата на медленном графическом чипе за слишком большие деньги



Ребро жесткости позволяет плате избежать деформаций

ния: она обладает рекордным разгонным потенциалом. И при этом, еще раз повторим, является одной из самых тихих. Пока что это лучшая видеокарта на базе GeForce FX 5900, которую мы видели.

CREATIVE 3D BLASTER FX5600 ULTRA 128 MB

Самая медленная плата в нашем тестировании, которая в обновленной линейке NVidia идет сразу же за GeForce FX 5900. Из результатов тестирования становится очевидно, что в среднем классе у видеокарт на базе GeForce FX 5600 Ultra особых шансов нет, не помогает им и разгон. Очевидно, что NVidia в скором времени предложит для 200-долларового ценового диапазона что-нибудь получше, например SE-версию GeForce FX 5900. ■

ВИДЕОКАРТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ

ABIT	ABIT	www.abit.com.tw
Club-3D, Sapphire	«Евро Плюс»	(044) 249-3741
Creative	ELKO Kiev	www.elko.kiev.ua
Hercules	Entry	(044) 246-8461
Sparkle	K-Trade	(044) 252-9222

SPARKLE GEFORCE FX 5900 PLATINUM 128 MB

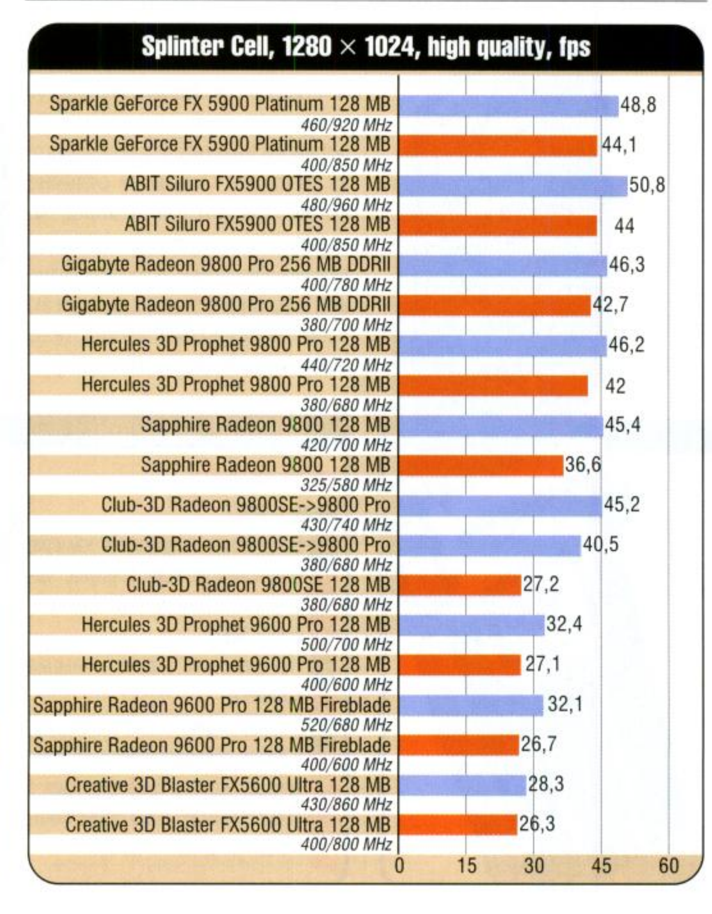
★★★★★



Великолепный продукт, но у него есть сильные конкуренты



«Грузите видеокарты бочками!». Вот так должны выглядеть дорогие подарки



«Глазастые» новинки Samsung

Роман Хархалис

Встроенная камера становится стандартным элементом оснащения «топовых» моделей телефонов. Это в первую очередь касается аппаратов Samsung в раскладных корпусах. К SGH-V200, вызвавшему живой интерес пользователей, скоро добавятся еще две модели.

SAMSUNG SGH-E700

Новая модель, о разработке которой стало известно лишь недавно, представляет собой следующий шаг в развитии раскладных телефонов. Это первый попавший к нам аппарат-«раскладушка» со встроенной антенной. Дизайнерское решение Samsung SGH-E700 наша редакция единогласно сочла привлекательным – в этом компактном, удобном для ношения аппарате удачно сочетается деловой и спортивный стиль, что позволяет рекомендовать его широкому кругу покупателей. В облик E700 отлично вписывается внешний 256-цветный OLED-дисплей с инверсным изображением. При комнатном освещении он дает сочную и контрастную картинку, но на солнце сильно выцветает – абсолютное значение яркости все же относительно невелико. Встроенная камера у E700 неподвижная, ее объектив расположен на лицевой поверхности крышки корпуса.

«Внутри» телефон отличается от предшественников рядом усовершенствований. Формально список функций почти такой же, как, скажем, у V200, однако практически все они в той или иной мере доработаны, что в сумме обеспечивает намного большее удобство использования E700. Наиболее примечательным является существенное расширение адресной книги – до 1000 записей (именно записей, а не номеров!). Значительно улучшен будильник, в котором можно программировать до трех независимых повторяющихся напоминаний. Наконец, камера обзавелась рядом программ съемки (в том числе и ночной) и фильтров, автоматически применяемых к захваченному кадру. Сложно сказать, насколько эти функции востребованы из-за типичного для встроенных фотоаппаратов невысокого качества съемки, но их наличие свидетельствует о том, что к разработке «начинки» телефона подошли очень серьезно.

В итоге Samsung SGH-E700 можно назвать самым интересным среди раскладных «камерафонов» – в первую очередь не из-за расширенных возможностей фотографирования, а благодаря удачной конструкции, оригинальному дизайну и грамотному подбору и реализации функций.

SAMSUNG SGH-P400

В отличие от предыдущей, эта модель заочно знакома нам давно. Она представляет собой дальнейшее развитие идеи «камерафона» с фотоаппаратом, встроенным в шарнир раскладного корпуса. Это удачное решение, расширяющее диапазон возможных ракурсов съемки, у P400 дополняется еще одним – поворотным экраном. Крышка корпуса может вращаться вокруг вертикальной оси и при необходимости «выворачиваться» основным экраном наружу.

Возможности P400 практически такие же, как у V200, только некоторые функции подверглись доработке. Например, стало возможным отправлять многостраничные сообщения MMS. Вообще в новом телефоне используется множество технических решений от старого – начиная с дизайна (и габаритов) корпуса и заканчивая деталями интерфейса большинства апплетов. Основное отличие, кроме поворотной крышки, заключается в отсутствии внешнего экрана. По замыслу разработчиков, владелец аппарата должен активно пользоваться «гимнастическими» особенностями конструкции и подолгу держать снаружи основной дисплей. Проблема в том, что в этом нет никакого особого резона – если бы матрица была чувствительна к нажатию, имело бы смысл переконфигурировать аппарат в маленькое подобие PDA, с обычным экраном это интересно, но практически бесполезно. Выглядит конструкция достаточно надежно, но ее время еще не пришло.

Впрочем, демонстрация знакомым способностей нового телефона наверняка поможет завладеть их вниманием, а это основное назначение имиджевой модели. К тому же выбор P400 может быть оправдан для тех, кто предпочитает габаритные аппараты – например, в силу своей комплекции.

Продукты предоставлены компанией Samsung: тел. 8–800–502–0000

В прошлом номере «Домашнего ПК» для мобильных телефонов Samsung SGH-C100, S500, T500 и X400 в качестве недостатка указывалось отсутствие возможности ввода букв кириллицы. Как выяснилось, эта проблема характерна только для тестовых образцов, которые побывали в нашей редакции, а серийные аппараты позволяют вводить русские литеры. Приносим свои извинения за ошибочную информацию.



SAMSUNG SGH-E700

★★★★★

Цена – $450

+ Встроенная антенна; маленькие габариты; привлекательный дизайн; большая адресная книга; усовершенствования в других функциях

– Нет

! Потенциальный бестселлер – телефон с оригинальным и привлекательным дизайном и новым уровнем функциональных возможностей

SAMSUNG SGH-P400



★★★★☆

Цена – $450

+ Встроенная поворотная камера; новая конструкция корпуса; надежная сборка; улучшенная работа с MMS

– Нет внешнего экрана; большие габариты

! Модель практически повторяет V200 и обладает всеми ее преимуществами. Но конструкция с поворотным экраном пока служит лишь имиджевым целям

NEC MobilePro 200E

Компания NEC в свое время создала рекордно тонкий КПК бюджетного класса на базе ОС Microsoft Pocket PC 2002 – MobilePro 300E. В новой недорогой модели MobilePro 200E в качестве основного конкурентного преимущества опять выступает малая толщина. Для ее достижения NEC применила вместо пластикового корпуса металлический, обычно используемый лишь в более дорогих КПК. Устройство основано на 200-мегагерцевом процессоре Intel PXA250 (XScale), оснащается типичными для этой ценовой категории 32 MB постоянной памяти и 64 MB – оперативной, из которой пользователю доступно 36 MB.

Конфигурация программного обеспечения NEC MobilePro 200E мало отличается от стандартной комплектации Pocket PC 2002. Кроме типичных для этой платформы утилит, присутствует альтернативная оболочка eMenu, преимуществом которой является возможность полной выгрузки ненужных приложений из памяти, а также утилита резервного копирования eBackup. Устройство не бьет рекордов быстродействия – даже субъективные ощущения при работе с оконным интерфейсом позволяют выявить минимальные задержки, а результаты тестов показывают, что система работает относительно медленно. Для воспроизведения фильмов в формате MPEG-4 производительности MobilePro 200E, к сожалению, недостаточно.

Таким образом, новинка сочетает в себе свойства бюджетных и имиджевых моделей. Конструктивно и функционально она похожа на представителей серии КПК, основанных на Mitac Mio 338 (в том числе и Rover PC P3), – совпадают показатели большинства тестов и даже конфигурация внешних органов управления. В то же время у MobilePro 200E металлический корпус, что делает его намного более устойчивым к внешним воздействиям. Как и следовало ожидать, цена у КПК от NEC «средняя», то есть она выше, чем у типичных бюджетных КПК. Думается, многие пользователи не отказались бы доплатить за более надежное исполнение КПК. Проблема лишь в том, что за $400 очень скоро можно будет купить гораздо более функциональные модели. ■



Цена – $390
Продукт предоставлен компанией «Ингресс»: тел. (044) 227-5155

ЗА Малая толщина; металлический корпус; надежная работа

ПРОТИВ Невысокое быстродействие; возросшая цена

ВЕРДИКТ Типичный бюджетный Pocket PC, но в более привлекательном исполнении – с металлическим корпусом, что сказалось на цене устройства

★★★★☆

Software: НОВИНКИ месяца

Сергей Светличный

Мы продолжаем нашу рубрику, где рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства ПО указаны прямые адреса для загрузки из Internet, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

AC3FILTER 0.70B

Freeware
Разработчик Vigovsky Alexander
Web-сайт ac3filter.sourceforge.net
Размер загружаемого файла 296 KB
URL cesnet.dl.sourceforge.net/sourceforge/sourceforge/ac3filter/ac3filter_0_70b.exe

AC3Filter – фильтр DirectShow для декодирования аудио, использующийся при воспроизведении видео со звуковой дорожкой в формате AC3 (Dolby Digital). В последней версии исправлена найденная ошибка в декодере, проведена небольшая оптимизация кода, обновлена матрица для разложения звука Dolby Pro Logic II.

CDEX 1.51



Freeware
Разработчик Albert L. Faber
Web-сайт www.cdex.n3.net
Размер загружаемого файла 1,9 MB
URL heanet.dl.sourceforge.net/sourceforge/sourceforge/cdexos/cdex_151.exe

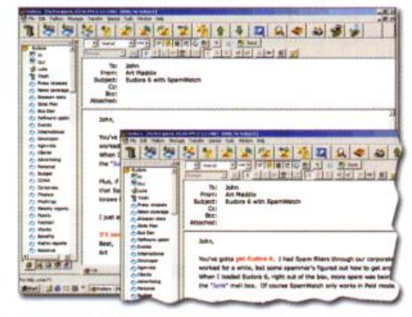
CDex – программа для копирования аудиотреков с музыкальных компакт-дисков на жесткий диск как в несжатом виде (WAV-файлы), так и с одновременной компрессией в различные форматы. Кроме того, CDex позволяет выполнять запись с линейного входа аудиокарты – это может пригодиться для оцифровки старых аудиокассет. В данной версии устранены проблемы, возникавшие при осуществлении нормализации, воспроизведении CD через цифровой выход, улучшена поддержка дисков USB, исправлены другие мелкие ошибки.

DIVX FOR WINDOWS 5.1

Freeware
Разработчик DivXNetworks
Web-сайт www.divx.com/divx
Размер загружаемого файла 5,2 MB
URL download.divx.com/divx/DivX51Bundle.exe

Очередное обновление пакета DivX, включающего в себя кодек, плеер, вспомогательные утилиты и справочную документацию. В текущей версии появился новый высококачественный психовизуальный режим, выполнена оптимизация, благодаря которой декодер стал быстрее на 10–30%, добавлена автоматическая постпроцессинговая обработка видео во время воспроизведения, осуществлен редизайн интерфейса кодера, улучшена совместимость со старыми версиями DivX, исправлен ряд ошибок.

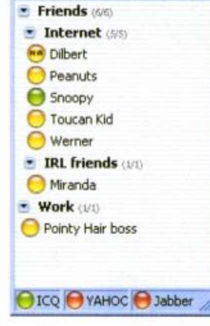
EUDORA FOR WINDOWS 6.0



Freeware
Разработчик QUALCOMM
Web-сайт www.eudora.com
Размер загружаемого файла 7,3 MB
URL www.eudora.com/download/eudora/windows/6.0/Eudora_6.0.exe

Один из самых популярных на Западе «альтернативных» почтовых клиентов, который наконец начинает обзаводиться поддержкой кириллицы, а значит, становится интересным и нашему пользователю. Программу отличают удобный интерфейс и легкость в обращении наряду с достаточно серьезной функциональностью.

MIRANDA IM 0.3.1



Freeware

Разработчик Miranda

Web-сайт miranda-icq.sourceforge.net

Размер загружаемого файла 637 KB

URL belnet.dl.sourceforge.net/sourceforge/miranda-icq/miranda-im-v0.3.1.exe

Очень хороший альтернативный ICQ-клиент, основными достоинствами которого являются маленький размер основной программы и отличная подборка подключаемых плагинов, позволяющих значительно расширить его возможности. В последней версии плагин поддержки протокола ICQ включен в инсталлятор, оптимизирована работа с памятью, устранены ошибки, связанные с функционированием системы away, внесены другие незначительные улучшения.

MOZILLA THUNDERBIRD FOR WINDOWS 0.2



Freeware

Разработчик Mozilla Organization

Web-сайт www.mozilla.org/projects/thunderbird

Размер загружаемого файла 7,3 MB

URL ftp.mozilla.org/pub/thunderbird/releases/0.2/thunderbird-0.2-win32.zip

Mozilla Thunderbird – редизайн почтового клиента, входящего в состав пакета Mozilla. Целью его разработчиков является создание кросс-платформенного «почтовика», ориентированного на пользователей «чистых» Web-броузеров вроде Mozilla Firebird. В текущей версии значительно повышены стабильность и производительность, усовершенствована тема, установленная по умолчанию, улучшена проверка орфографии, изменен внешний вид диалогового окна Options.

NORTON ANTIVIRUS FOR WINDOWS 2004

Shareware

Разработчик Symantec

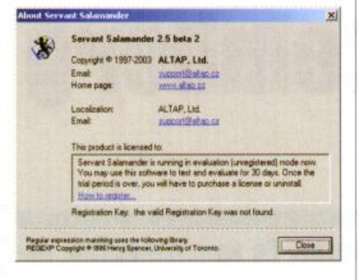
Размер загружаемого файла 25 MB

Web-сайт www.symantec.com/nav

URL cdrom.digitalriver.com/pub/symantec/2004/NAV10ESD.exe

Новая версия Norton AntiVirus, одного из лучших антивирусных пакетов в мире.

SERVANT SALAMANDER 2.5 BETA 2



Shareware

Разработчик ALTAP

Web-сайт www.altap.cz/salam_en

Размер загружаемого файла 1,7 MB

Один из самых удачных файловых менеджеров для Windows. Отличительной особенностью является возможность выполнения практически любого действия двумя-тремя способами, что позволяет выбрать наиболее удобный способ работы. Совместимость по «горячим клавишам» с двумя другими популярными менеджерами (Explorer и Norton Commander) поможет максимально безболезненно переключиться новому пользователю на Servant Salamander. Во второй бете добавлена возможность поставить на паузу копирование, перемещение, удаление файлов и ряд других операций, реализована полная поддержка Drag-and-Drop (включая работу с архивами и редактирование реестра), оптимизирована работа с дисками NTFS, включен новый плагин для копирования дисков, улучшены некоторые другие плагины, устранены найденные ошибки.

THE BAT! 2.00 FINAL



Shareware

Разработчик RITLABS

Web-сайт www.ritlabs.com/the_bat

Размер загружаемого файла 3 MB

URL www.ritlabs.com/download/the_bat/the_bat.exe

Новая версия популярного почтового клиента. По словам разработчиков, продукт был значительно улучшен и дополнен. Так, в нем расширены возможности работы с протоколом IMAP, добавлена поддержка PGP вплоть до версии 8, появились средства блокирования спама (в виде подключаемого дополнительного компонента), имеется возможность написания писем в формате HTML со вставкой картинок, а также предварительного просмотра и управления почтой по протоколу POP без загрузки на локальный компьютер.

XPLORER² 0.0.0.42 ALPHA

Freeware

Разработчик Nikos Bozinis

Web-сайт www.netez.com/2xExplorer

Размер загружаемого файла 394 KB

URL www.ps.ic.ac.uk/~umeca74/x2alpha.zip

xplorer² – «идейный продолжатель» дела 2xExplorer (кстати, от того же автора), являющийся «двухпанельной» заменой стандартному файловому менеджеру Windows. Текущая альфа-версия предназначена скорее для ознакомления, нежели для повседневного использования. ■



Цифровые музыкальные инструменты Steinberg

Богдан Вакулюк

Компания Steinberg в особом представлении не нуждается. Ее имя известно, пожалуй, всем – начиная от музыкантов-любителей и заканчивая профессиональными звукорежиссерами. Сейчас практически в любой студии можно найти парочку ее программных продуктов, не говоря уже о технологиях, появившихся в недрах лаборатории Steinberg. Поражает бережное отношение разработчиков к своему ПО – достаточно взглянуть на графический интерфейс или разобраться с алгоритмами, которые в нем используются. Впечатляет даже то, как оформляется лицензионная поставка пакетов Steinberg, – диски не просто упакованы в бумажный конверт (так это делают обычно), а имеют собственный жесткий чехол, как и положено хорошим музыкальным инструментам.

STEINBERG CUBASIS VST 4

Этот продукт Steinberg – своеобразный «младший брат» знаменитого пакета Cubase, а ведь именно он принес компании всемирную славу производителя профессионального ПО для музыкальной индустрии. С его выходом связано появление революционного программного интерфейса VST (Virtual Studio Technology), собравшего воедино множество небольших модулей, реализующих уникальные алгоритмы обработки звука. Благодаря его поддержке базовые функции секвенсора можно расширять практически бесконечно – ограничением служит лишь производительность ПК, на котором установлена «виртуальная музыкальная студия».

На данный момент существуют сотни различных VST plug-ins (полный их список приводится на сайте *wwwkvr-vst.com*) – все они подразделяются на несколько больших групп. *VST-инструменты* – это различного рода синтезаторы и программные звуковые генераторы, принимающие в качестве входной информации поток midi-событий, или, проще говоря, midi-дорожку, и «выдающие» на выход обычный аудиотрек. Среди них есть как простые бесплатные модули, так и сложнейшие высококачественные сэмплеры стоимостью до нескольких тысяч долларов! Кстати, вместе с Cubasis VST 4 поставляются несколько стандартных инструментов и усеченная версия еще одного уникального продукта, издаваемого под маркой Steinberg, – *(:wizoo:) Virtual Guitarist*, речь о которых пойдет чуть ниже.

Другая большая группа – *VST-эффекты* – позволяет в реальном времени производить обработку аудио- или midi-треков. В этом разделе также наблюдается великое многообразие. Здесь можно найти аналоги практически всех устройств обработки, которыми буквально напичкана любая современная студия звукозаписи. Но стоимость их, конечно же, несоизмеримо меньше, чем у «железных» родственников, хотя цена некоторых модулей, реализующих «фирменные» алгоритмы, тоже может исчисляться трехзначными числами.

Одни VST-эффекты служат для реализации творческих замыслов

звукорежиссера и условно называются *«искажающими»* – сюда относят различные ревербераторы, фазеры, задержки, модули типа «дисторшн» или «овердрайв» и др. Другие же, наоборот, призваны *«очищать»* и *«уплотнять»* исходный аудиоматериал – в их число попадают эквалайзеры, компрессоры/лимитеры, *энхансеры* и другие plug-ins для *мастеринга* записи.

Среди VST-эффектов встречаются и те, что работают не с аудиодорожкой, а с midi-последовательностью, и соответственно изменения вносятся именно в порядок следования midi-событий. Чаще всего это midi-ревербераторы, задержки и так называемые *хуманайзеры* (*humanizers*) – модули, вносящие в midi-трек чуть заметную хаотичность, характерную для «живого» исполнения. Хуманайзерам подобны плагины типа *VST-входы* – подключив такой plug-in к одному из midi-треков, можно не писать партию самому, а положиться на автогенерацию. К ним причисляют аккомпаниаторы, арпеджиаторы, барабанные библиотеки, работающие на основе анализа других аудио- или midi-треков.

Но технология VST – не единственное, чем способны похвастаться пакеты серии Cubase. На уровень профессионального ПО эти продукты выводит еще одна технология, авторство которой принадлежит также Steinberg. Речь идет о программном интерфейсе ASIO (Audio Streaming Input Output), обеспечивающем великолепную производительность и позволяющем обрабатывать множество аудиопотоков в реальном времени. Справедливости ради следует заметить, что VST и ASIO – не абсолютное ноу-хау в мире музыкальных PC. Практически аналогичные функции предлагают и средства Microsoft DirectSound/DirectMusic, входящие в состав DirectX. Однако быстродействие данных API и удобство программирования для них оставляют желать много лучшего, и именно это побудило Steinberg создать альтернативу. Тем не менее, ASIO-драйверами снабжены лишь профессиональные (ну, или полупрофессиональные) платы, а также самое новое поколение обычных аудиокарт, например Creative Audigy или встроенное аудио чипсета NForce. Впрочем, данный факт не означает, что Cubasis'ом смогут воспользоваться лишь счастливые обладатели ASIO-совместимого «железа» – в комплекте с пакетом поставляется специальная утилита, транслирующая вызовы ASIO в DirectX.

Еще одна «фирменная» фишка Steinberg – графический интерфейс пакетов. Основная идея, согласно которой он создавался, заключается в том, чтобы сделать его максимально удобным для специалистов, более привыкших крутить ручки микшера и устройств обработки, чем нажимать компьютерной мышью на «виртуальные» экранные кнопки. В связи с этим львиная доля средств Steinberg напоминает настоящие «железные» звуковые модули (а соответственно используется и профессиональная терминология). Начинающему музыканту подобный подход может показаться несколько устрашающим, а некоторые решения – и вовсе нелогичными. Зато, если хорошо освоить интерфейс Cubasis, внешний вид любой студийной консоли больше не вызовет благоговейного трепета.

Ну а теперь, вооружившись знаниями о том, чем же отличаются секвенсоры Steinberg от множества остальных, обозревать пакет станет намного проще. Основное рабочее поле Cubasis – *Arrange* – наглядно представляет список аудио- и midi-дорожек, а также их параметров (*Track Info*) и отдельных составляющих (*Part*). Набор установок для треков типа *Audio* и *Midi* различен, поэтому рассмотрим их отдельно.

Audio Trek служит для размещения обычной звуковой фонограммы, предварительно импортированной из внешнего файла (*File – Import – Audio File...*) или же записанной прямо в Cubasis с помощью функции



Cubasis VST 4 и его свита – Master Unit, WaveLab Lite и AIST MovieXone. Цена в Украине – $85

Record на панели *Transport*. Среди форматов, которые распознает секвенсор, имеются как классические (WAV, MP3), так и не совсем – например, в качестве отдельного аудиофрагмента можно использовать файл формата программы Steinberg ReCycle, предназначенной для создания ударных или инструментальных *петель*, из которых «плетется» музыкальная канва большинства современных композиций.

Самые важные настройки *аудиотрека* находятся на панели *VST Channel Setiings* – здесь расположены два канала параметрического эквалайзера (*EQ*) с ручками управления предусилением (*Gain*), частотой (*Frequency*) и шириной полосы среза (*Q*), а также параметры канала *Insert*, куда подключаются различные VST-эффекты. Общий амплитудный и панорамный баланс всех аудиотреков устанавливается из панели *VST Channel Mixer*, где есть отдельные *фейдеры* для моноканалов и стереогрупп. Отсюда же сведенную запись можно экспортировать в аудиофайл.

Несколько по-другому происходит работа с midi-треками. Самый важный параметр в настройках такой дорожки – выходное устройство. Безусловно, Cubasis «распознает» любой аппаратный синтезатор, инсталлированный в систему (чаще всего это WaveTable- или DLS-совместимый синтезатор аудиокарты), однако чаще всего их качество сильно «не дотягивает» до VST-инструментов, да и «казенное» звучание среднестатистической платы не позволит реализовать творческий замысел как хотелось бы.

Итак, VST-инструменты. В комплект с Cubasis входят полные версии следующих модулей: два полифонических аналоговых синтезатора общего назначения *CS40* и *JX16*; два басовых синтезатора, один из которых имитирует обычный аналоговый блок *Neon*, и второй, выполненный по «классической» сэмпловой технологии, – VB-1; *драм-машина LM-9* с двумя наборами ударных – акустическим и электрическим; оригинальный полифонический вокальный синтезатор *Brother Gregory*, позволяющий воссоздавать пение мужского хора, и универсальный 16-канальный синтезатор *Universal Sound Module*. Кроме вышеуказанных plug-ins, на CD с Cubasis также находится демо-версия «аналогового» басового синтезатора Tau от компании Muon Software.

Вместе с пакетом от Steinberg на отдельном компакт-диске поставляется также VST-plug-in *(:wizoo:) Easy Guitar*, который настолько необычен, что заслуживает отдельного мини-обзора. Easy Guitar представляет собой VST-продукт нового поколения, имитирующий реалистичное звучание настоящих живых инструментов – электрической (*Electric Easy Guitar*) и акустической гитары (*Acoustic Easy Guitar*). Правда, построен он не согласно модному сегодня принципу *физического моделирования (*с такими модулями в реальном времени не справляются пока даже самые совершенные процессоры*)*, а старым добрым методом сэмплирования. Имеется еще одна оговорка – Easy Guitar подходит лишь для записи партий ритм-гитары, поскольку все *петли* выполнены в виде *аккордных шаблонов*. Определенное сочетание midi-нот однозначно задает аккорд, а с помощью событий, посланных в определенный канал, управляется ритмический рисунок партии (все ритмические шаблоны также являются *пресэмплированными*). Предустановленные наборы звучания позволяют добиться эффекта блюзовой, кантри-, хард-рок- и даже гранж-гитары. Несмотря на такое простое решение, модуль работает просто великолепно и в 90% случаев спокойно заменяет ритм-гитариста. Чтобы оценить «крутизну» Easy Guitar, достаточно назвать общий объем аудиосэмплов, используемых этим модулем, – почти 300 MB!

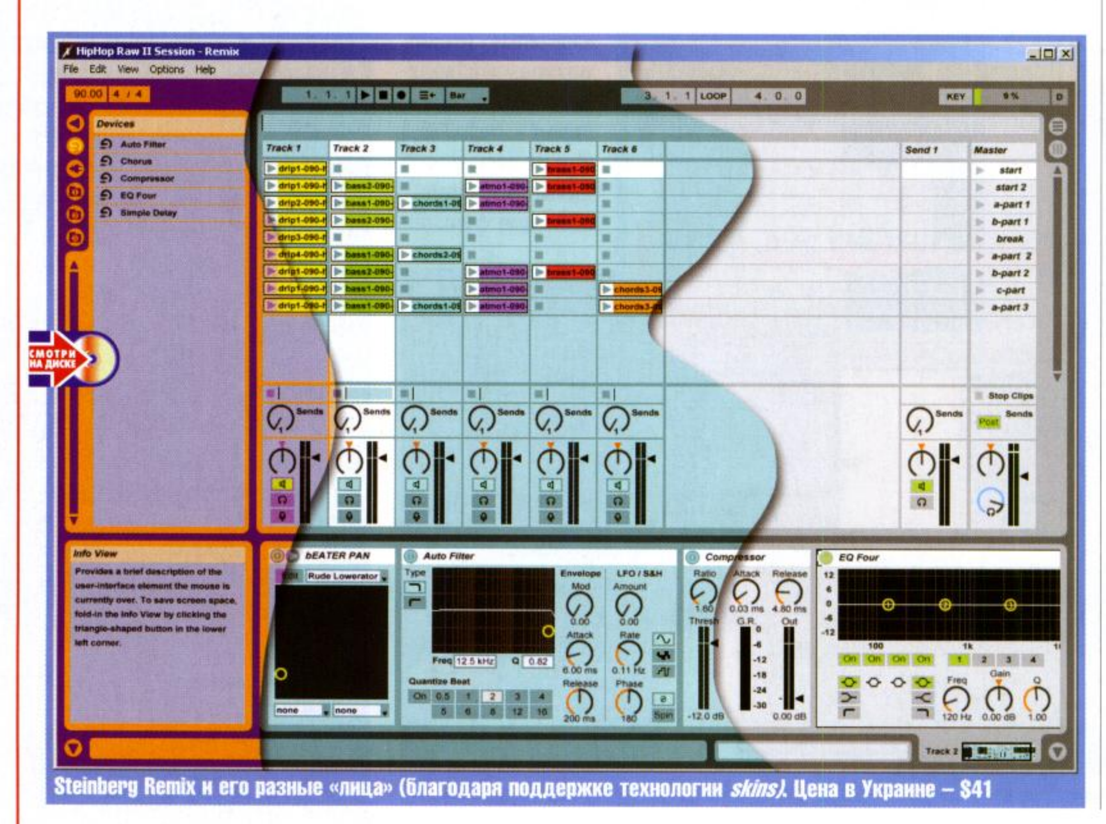


(:wizoo:) Easy Guitar – новое поколение VST-инструментов

После установки нужного инструмента основная работа над midi-треком происходит в трех панелях – *Edit*, *Score* и *Midi Track Mixer*. Первые два окна предоставляют интерфейс для набора партии. *Edit* – в виде разграфленной сетки с пиано-клавишами в левой части. Выбрав опцию *Draw*, достаточно «нарисовать» блоки определенной длины на соответствующей ноте линейке, чтобы инструмент «зазвучал». А чтобы партия оказалась «ровной», следует включить режим привязки к долям такта. Для компьютерных музыкантов, хорошо владеющих нотной азбукой, более привычным будет окно *Score* – здесь партитура набирается обычными нотами на классическом нотном стане.

Когда все партии готовы, запись необходимо «сводить» – для этого служит панель *Midi Track Mixer*. Балансировать треки можно как перед, так и во время воспроизведения – при этом все изменения положения фейдеров станут запоминаться, если включить режим *Record*.

Теперь несколько слов о дополнительных компонентах набора Cubasis VST 4.

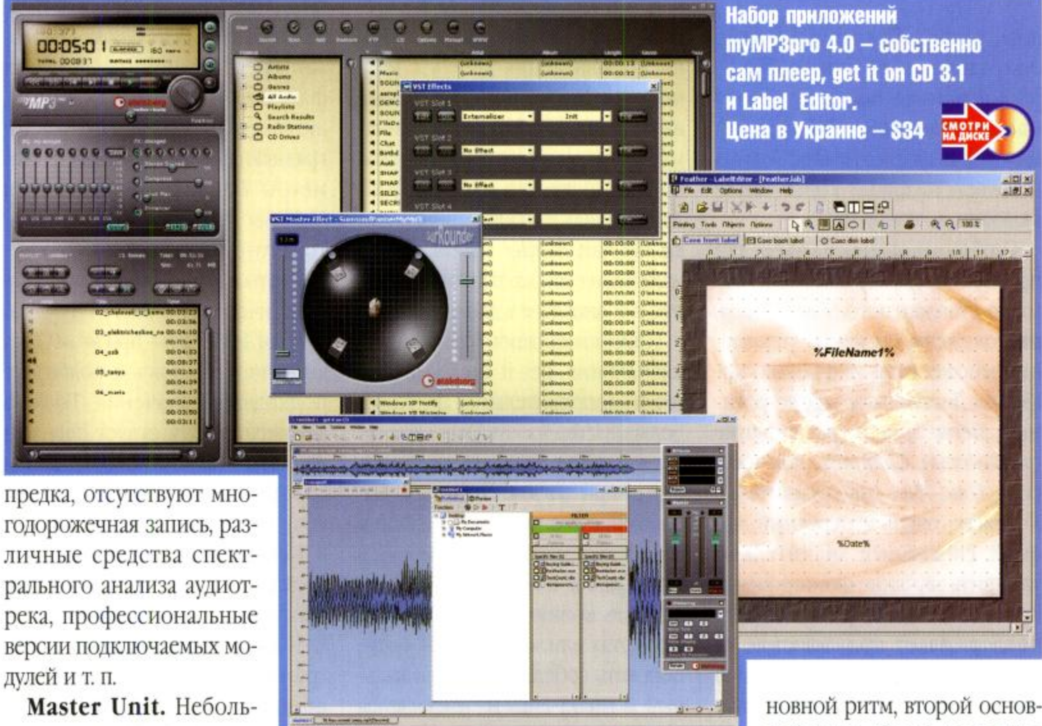


Steinberg Remix и его разные «лица» (благодаря поддержке технологии *skins*). Цена в Украине – $41

СМОТРИ НА ДИСКЕ

WaveLab Lite 2.5. Усеченная версия мощного аудиоредактора Steinberg WaveLab 4.0, тем не менее, обладающая всеми необходимыми функциями для несложного редактирования звуковых фрагментов, участвующих в записи (в Cubasis при двойном щелчке мыши на аудиотреке его содержимое автоматически подгружается в WaveLab Lite). Среди модулей обработки доступны качественный эквалайзер/лимитер/гейт, а также серия мастер-эффектов – различные VST-плагины панорамирования, реверберации и искажения. В WaveLab Lite, в отличие от его предка, отсутствуют многодорожечная запись, различные средства спектрального анализа аудиотрека, профессиональные версии подключаемых модулей и т. п.

Master Unit. Небольшая, но полезная утилита, позволяющая освоить процесс создания мастер-копии музыкального CD-диска. Master Unit хоть и не обладает всеми возможностями тяжеловесных мастеринговых программ, но в руках человека «с ушами» станет весьма мощным инструментом. Процесс работы с Master Unit заключается в подгрузке аудиофайлов (поддерживается даже MP3, правда, вначале они конвертируются в обычный WAV-файл), которые составляют задуманный CD, а затем с помощью нормализации и трех мастер-эффектов (*bass boost*, *stereo spread* и *brilliance*) доводятся до окончательной «кондиции». После этого аудиодиск готов к записи. Она осуществляется непосредственно средствами Master Unit (*CD-R – Create CD-R...*).



Набор приложений myMP3pro 4.0 – собственно сам плеер, get it on CD 3.1 и Label Editor. Цена в Украине – $34

AIST MovieXone. Компания Steinberg позаботилась даже о том, чтобы предоставить начинающему музыканту инструмент для создания собственного видеоклипа, включив в поставку Cubasis настоящий нелинейный видеоредактор MovieXone. Несмотря на свое «домашнее» предназначение и несколько «кислотный» интерфейс пользователя, MovieXone обладает всеми функциями своих более профессиональных собратьев – возможностью микширования нескольких видеодорожек с помощью эффектных наслоений, цветокоррекции кадров, анимации статических растровых изображений и размещения титров.

Кроме всего вышеперечисленного, вместе с Cubasis VST 4 поставляется отдельный CD с набором профессиональных сэмплов и готовых аранжировок от Prime Sound в формате Cubase, представляющих самые различные музыкальные направления.

STEINBERG REMIX

Данный продукт – своеобразный сплав настоящего ПО для сведения многодорожечных композиций и программ типа «виртуальный диджей», где песня набирается не из нот, а из готовых предварительно записанных и подготовленных аудиофрагментов. Основная часть работы в Remix происходит в двух панелях – *Session Chooser* и *Arrange Chooser*. Первая разделена на восемь виртуальных треков, расположенных вертикально; любой трек, в свою очередь, состоит из 16 отдельных частей. Именно они и являются «элементарной и неделимой» единицей Remix – каждая такая ячейка может содержать один сэмпл, то бишь ударную или инструментальную *петлю*. Идеология программы такова – из ячеек-сэмплов составляются 16 наборов (*scenes*), соответствующих некоторой логической части композиции, например вступление, первый основной ритм, второй основной ритм, сбивка, кода и т. д.

Затем, после нажатия кнопки Record, «сцены» поочередно активируются «композитором» для определения того, в какой последовательности они будут помещены в основную аранжировку. С помощью функции привязки указывается темп смены «сцен» – целый такт, половина такта, четверть и т. п. Для просмотра (или прослушивания) результата следует переключиться в панель *Arranger Chooser*, где при необходимости сэмплы можно «подвигать». На этом процесс «музицирования» считается завершенным – все остальное лишь нюансы.

Впрочем, несмотря на кажущуюся простоту, Remix позволяет создавать неплохие музыкальные *«подкладки»* – если наложить на них партии других инструментов,


Steinberg Clean. Цена в Украине – $34

получаются вполне полноценные электронные композиции.

Собственная библиотека сэмплов Remix удовлетворит даже самых взыскательных пользователей. Общий объем диска, который она занимает, составляет около 560 MB! А кроме этого, есть возможность загрузить свои записи, для чего в пакете поддерживается «фирменная» технология выравнивания темпа.

Steinberg Remix работает и с некоторыми VST-эффектами – они подключаются в *разрыв Sent* конкретной дорожки и помогают дополнительно «приукрасить» какой-либо трек.

STEINBERG MYMP3PRO 4.0

Без преувеличения можно сказать, myMP3pro – это все, что необходимо владельцу большой компьютерной фонотеки. Набор myMP3pro 4.0 состоит из трех программ – собственно сам многофункциональный MP3-плеер *myMP3pro*, полноценный аудиоредактор *get it on CD 3.1* и утилита для создания обложек аудиодисков *Label Editor*.

Начнем с самого главного. MyMP3pro – качественный программный MP3-плеер, снабженный средством каталогизации музыкальных файлов *Pool*, позволяющим произвести поиск композиций по локальным дискам, а затем отсортировать их по исполнителю, альбому, плейлисту и другой информации, содержащейся в ID3-тегах (версия 2.0). Кроме этого, *Pool* оснащен собственным FTP-броузером для пополнения фонотеки из онлайновых ресурсов, а также модулем захвата треков с Audio-CD, которые можно сохранять в обычные WAV-, MP3-файлы (в поставку входят кодеки Fraunhofer Pro и Lame) или же в формате Ogg Vorbis (соответствующий кодек также включен в комплект).

Особую «уникальность» myMP3pro придает панель эффектов, где, помимо стандартного эквалайзера, расположены элементы управления множеством цифровых эффектов. Доступны четыре встроенных: *Stereo Spread* (расширение стереобазы), *Compress* (компрессор), *Loud Max* (предусилитель), *Enhancer* (очень интересный эффект, способный значительно улучшить звучание фонограммы). Кроме этого, плеер от Steinberg поддерживает подключение «в одну связку» до четырех плагинов VST (по умолчанию устанавливается шесть VST-эффектов) – таким образом, myMP3pro превращает ПК в небольшую диджейскую станцию. Отдельной кнопкой вызывается plug-in Surrounder, позволяющий «разложить» обычный стереотрек на четыре канала.

Панель Playlist, как очевидно из названия, служит для создания списков воспроизведения. Помимо различных вариантов подбора композиций (последовательный, случайный и т. д.), здесь доступен ряд режимов воспроизведения – *Normalize* (все композиции приводятся к усредненному уровню громкости), *Crossfades* (воспроизведение без пауз – один трек плавно перетекает в другой) и др.

Файлы плейлиста можно не только проигрывать, но и «отправить» во внешний «железный» MP3-плеер, экспортировать в один из доступных форматов или же записать как аудиодиск на CD-R-заготовку.

Аудиоредактор *get it on CD* представляет собой не что иное, как «одомашненную» и упрощенную версию популярного пакета Steinberg WaveLab. Тем не менее, он содержит серию высококачественных инструментов для обработки звука – компрессор/лимитер, параметрический эквалайзер, различные средства «гармонизации» фонограммы (Pitch Correction, Harmonization, Hi-Fi Chorus и т. д.). Кроме этих эффектов, которые работают непосредственно с данными аудиофайла, с помощью панели мастер-эффектов (Master Section) можно включить «в линию» воспроизведения до трех VST-модулей. Среди них – различные варианты ревербераторов, динамических компрессоров и многое другое. После того как будет найдена удачная комбинация, нажатием кнопки *Render* необходимые изменения закрепляются «навсегда», т. е. вносятся в данные файла.

Помимо основного своего предназначения, get it on CD имеет много дополнительных функций, большинство из которых отражены в панели *Assistant*, появляющейся при запуске редактора. Например, с его помощью можно в пакетном режиме конвертировать аудиофайлы в MP3 или WMA, сохранить копию Audio-CD в этих форматах или же, наоборот, скомпоновать собственный музыкальный компакт-диск из имеющейся электронной фонотеки.

А для того чтобы диски не остались «безымянными», в комплекте с myMP3pro поставляется утилита LabelEditor, позволяющая быстро создавать этикетки и обложки для CD. Работа с ней крайне проста и в основном заключается в выборе необходимых пунктов на нескольких Wizard-панелях. LabelEditor способен самостоятельно составлять текстовые списки содержимого диска и размещать их в соответствующем месте на обложке.

STEINBERG CLEAN

Программа, вне всякого сомнения, попросту необходима тем, кто собирается преобразовать свою коллекцию старых «винилов» или кассет с магнитной пленкой в «цифру». Clean – этакий all-in-one-продукт, объединивший в себе функции аудиоредактора, мастерингового инструмента, MP3-компрессора и ПО для записи CD-дисков.

Основной режим работы Clean – пакетный. Во вновь созданный проект (*Project*) добавляются однотипные композиции (похожего стиля и содержащие сходные искажения), затем на четырех панелях устанавливается требуемый набор эффектов и запускается процесс обработки.

Каждая из вышеупомянутых интерфейсных панелей совмещает определенный список функций, предназначенных для тех или иных целей. Первая и самая главная панель – *Restoration* – содержит средства очистки звуковых файлов от различных шумов, щелчков и прочих артефактов, загрязняющих фонограмму. Параметры *DeClicker*, *DeClеckler* и *DeNoiser* (названия данных фильтров говорят сами за себя) могут задаваться как в ручном, так и в автоматическом режиме с помощью кнопки *AutoClean* – при этом Clean анализирует запись и подбирает подходящие значения. Также в закладке присутствует еще три фильтра – *DeEsser* (для удаления паразитных «свистящих» призвуков), *DeRumbler* (фильтр рокота) и *DeHummer* (фильтр наводок электросети). Но наиболее мощным все же является модуль FP DeNoiser, обрабатывающий фонограмму согласно записанному предварительно профилю шума. Доступно 20 предустановленных настроек, например *шум магнитной ленты* или *белый шум*, но, если в списке необходимого пункта не нашлось, можно создать свой *пресет*, воспользовавшись пакетом WaveLab Lite, который входит в поставку Clean.

В панели Enhancement собрано целое созвездие разных *«улучшайзеров»*. Здесь находятся такие эффекты, как *Brilliance*, *Tube Slim*, *Car Slim* и т. п. Имеется также два слота для подключения инсталлированных на ПК VST-эффектов. В закладке *Mastering* содержится несколько эффектов для окончательной «шлифовки» записи.

Кроме самой программы, в поставку Clean включены утилиты WaveLab и LabelEditor.

Продукты предоставлены компанией MacHouse: тел. (044) 213-6606



Иностранные языки. Обучение с увлечением

Александр Птица

Есть одна категория программного обеспечения, которая не теряет своей актуальности даже с течением времени. В отличие от игр, где современные графические технологии способны поднять продукт на совершенно новый качественный уровень, хорошей программе, помогающей в изучении иностранных языков, не требуются сверхтехнологичные изыски, посему для большинства рассмотренных ниже «обучалок» не нужны мощные системы. Главное в них – это методические идеи, реализация которых переложена «с плеч» живого преподавателя на помощника, в чьей роли выступает компьютер. В нашем обзоре вы познакомитесь с несколькими языковыми программами, лицензионные версии которых доступны на украинском рынке.

ОТ A ДО Z. АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК. МИССИЯ «ШПИОН». ЧАСТЬ 1

★★★☆☆

Для детей 5–10 лет

Разработчик Sun Games 24x7

Издатель «Руссобит-М»

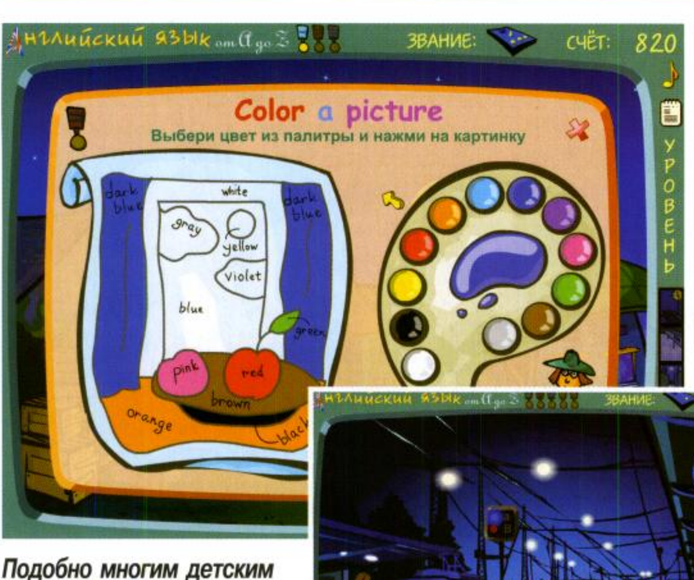
Издатель в Украине «Мультитрейд»

Подобно многим детским обучающим программам эта также решена в игровом ключе. За каждое успешно выполненное задание новоявленный сотрудник спецслужб, решивший усовершенствовать знание английского языка (ну как же, лавры агента 007 не дают покоя), получает медальку. Осваивать премудрости чужой речи маленькие полиглоты будут с помощью «резидента Джека», который не очень сильно отличается от них по возрасту. История начинается с того, что он прибывает к месту предполагаемой службы на поезде и оказывается на вокзале. Теперь следует «повозить» мышкой по экрану и найти, где же спрятаны очередные задания (примерно так, как это принято в адвентюрных играх).

Кстати, каждый играющий должен взять себе какое-то имя, тогда после загрузки программы он вернется в то самое место, на котором закончил предыдущий сеанс погружения в шпионскую действительность.

Итак, на железнодорожной станции нашего Джека, а вместе с ним и сидящего за компьютером малыша, плотно нашпигуют информацией о числительных и алфавите, расскажут о видах транспорта и о том, как правильно отвечать на вопрос «Который час?». Выход на следующий уровень разрешается только тем, кто «нашел все спрятанные предметы», т. е. ознакомился с соответствующей темой. Но и этого недостаточно, неизбежен еще и тест.

У данной программы довольно много недостатков. Во-первых, она чересчур статична (а ведь дети любят движение), и не слишком привлекательна в изобразительном плане (картинки невыразительные, а цветовая гамма какая-то унылая), во-вторых, заданий на пассивное восприятие намного больше, чем практики. Музыкальное оформле-



Подобно многим детским обучающим программам «От А до Z. Английский язык. Миссия «Шпион» также решена в игровом ключе

ние очень бедное (восемь мелодий в формате midi, причем создается впечатление, что взяты они «с потолка»). А самый главный минус состоит в том, что первая часть серии «От А до Z» попросту неинтересна. Вряд ли ребенок захочет работать с ней длительное время, а родители ожидать выхода следующей серии (если таковая планируется).

LINGUA LAND. ОБУЧЕНИЕ С ПРИКЛЮЧЕНИЕМ

★★★★★

Разработчик YDP Multimedia
Издатель «МедиаХауз»
Издатель в Украине «Мультитрейд»

Хотя Lingua Land была выпущена на несколько лет раньше «шпионской миссии», она по всем параметрам превосходит «руссобитовскую» поделку о шпионе. Оно и понятно, ведь ее созданием занимались настоящие мастера своего дела из польской компании YDP Multimedia (возможно, некоторые из читателей знакомы с их флагманским обучающим продуктом Reward Intern@tive). У этих разработчиков давно налажены тесные деловые и творческие контакты с методистами из британского издательского дома Heinemann, знаменитого своими печатными пособиями по изучению языков.

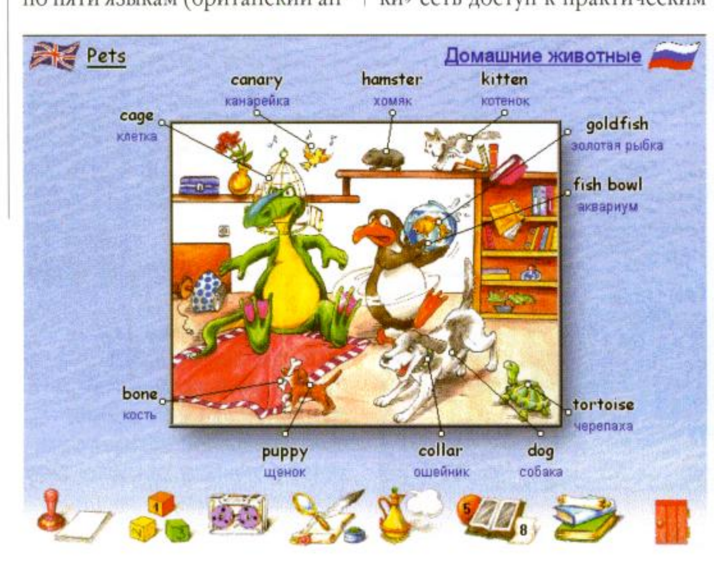
В принципе, идеи, заложенные в Lingua Land, мало чем отличаются от предыдущей обучающей программы, но их реализация выполнена на совершенно ином качественном уровне. Кроме всего прочего, жирный плюс «Языковая страна» получает за то, что она не ограничена лишь английским, а дает базовые знания и навыки по пяти языкам (британский английский, американский английский, французский, немецкий, испанский).

Игровые обучающие задания объединены общей темой веселых приключений маленьких инопланетян на нашей Земле, причем эти алиенсы отнюдь не злобные, а вовсе даже дружелюбные ребята. Поэтому гости из далекого Космоса желают активно общаться с разумным населением планеты, а без знания местных языков это может превратиться в непосильную задачу.

С количественной точки зрения лингвистического материала не так уж и много – примерно по 1000 наиболее употребляемых слов и примерно по 100 диалогов для каждого из пяти языков. Но не забывайте, что программа рассчитана на детей, и она по определению не должна быть перегружена. В тематическом отношении содержание разбито на 10 разделов (школа, спорт, дом, еда, животный мир и т. п.).

В основном режиме работа с программой сводится к прослушиванию слов и диалогов на иностранном языке, изучению их написания и перевода. Тут же можно, записав собственный голос, сравнить свое произношение с дикторским. Естественно, эталонная речь слышится из уст носителей языка.

Из каждой «рабочей картинки» есть доступ к практическим



Кроме прочих достоинств, «Lingua Land. Обучение с приключением» дает базовые знания и навыки по пяти языкам (британский английский, американский английский, французский, немецкий, испанский)

заданиям, выполненным в форме мини-игр. В игре «Замок» следует восстановить предложение, правильно расставив написанные на свитках слова. Смысл «Кроссворда» понятен без комментариев. В «Охотнике» компьютер произносит слово, а ученик должен сбить мишень, под которой написан его перевод.

В конце концов, с программой просто приятно работать. Этому способствуют ненавязчивая музыка и неплохая анимация. Кстати, даже на статических экранах есть «активные объекты». К примеру, ребенок немного устал от интенсивного обучения и решил чуть-чуть отдохнуть. Вот тут-то они и пригодятся. Например, если в какой-то момент изучается тема «Дом», то, щелкнув мышкой по кошке, мы заставим ее замяукать, телефон зазвонить, рыбку в аквариуме махнуть хвостиком и т. п.

SING AND LEARN ENGLISH. ПОЕМ И УЧИМ АНГЛИЙСКИЙ

★★★★★

Для детей от 5 до 12 лет

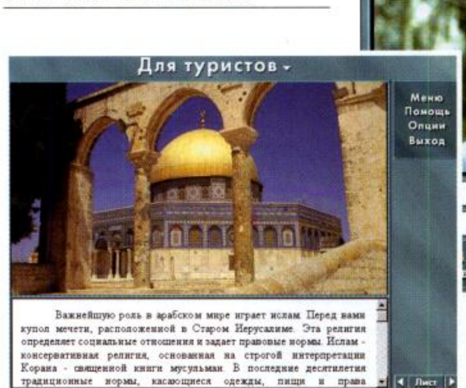
Разработчик «КомТех»

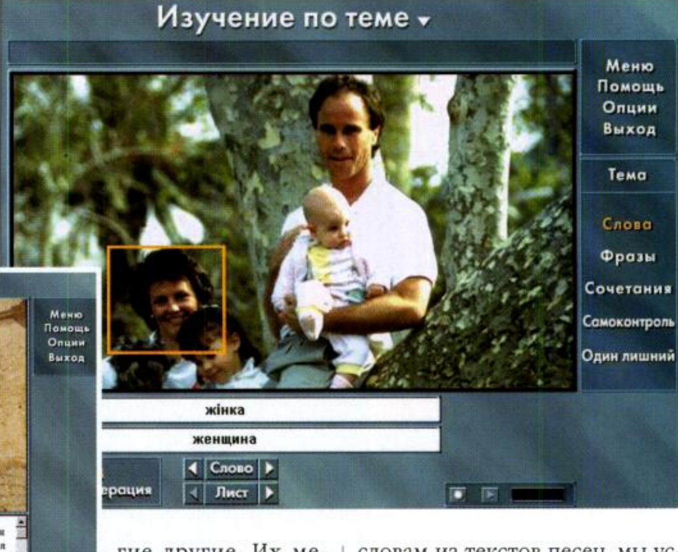
Издатель «МедиаХауз»

Издатель в Украине «Мультитрейд»

Мне с юных лет представлялось, что изучение иностранного языка с помощью песен – очень перспективное и, главное, увлекательное для ученика дело. Помнится, сам в школьные годы пополнял словарный запас и осваивал лексические конструкции, разбирая песни Битлз. По сходному пути пошли и создатели этой программы. Если у ребенка есть музыкальные способности и желание петь, то запустив Sing and Learn English, он получит немалое удовольствие от своей вовлеченности в процесс пения вместе со своими английскими и американскими сверстниками и одновременно без видимых усилий будет запоминать слова и учиться пользоваться грамматическими конструкциями.

Как следует уже из названия, авторы «Berlitz. 35 языков мира» замахнулись не на один, не на пять, а на целых 35 языков, включая такую экзотику, как тайский, суахили, персидский или вьетнамский





Песни, отобранные для этой коллекции, прошли испытание временем. «Англоязычные» дети их поют уже пару сотен лет, и им это ничуть не надоедает. Назовем несколько из них, которые, я уверен, известны большинству читателей: знаменитая рождественская Jingle Bells, принесшая первую популярность тем же Битлз My Bonnie Is Over the Ocean, почти ковбойская Clementine и многие другие. Их мелодии простые и запоминающиеся, а в лексическом отношении полны полезных слов и выражений. Характерные же для песен повторения (припевы, например) только способствуют усвоению нового материала.

Красочное оформление, анимированные картинки еще больше повышают эмоциональное восприятие, а вместе с ним и мотивацию ученика. Но и это еще не все, ибо в процессе проигрывания песни на экране видна бегущая строка (нечто вроде караоке), облегчающая понимание и помогающая подпевать «компьютерному исполнителю».

Экраны, на фоне которых воспроизводятся песни, до определенной степени можно назвать живыми, ибо совершив «мышиный клик» по объектам, расположенным на них, или по словам из текстов песен, мы услышим произношение, увидим перевод и по желанию сможем поместить слово в свой собственный словарик, «умеющий говорить».

Поддержка аудиозаписи – тоже приятная особенность программы «Пой и говори по-английски». Так что никто не помешает вашему чаду создать фонотеку с собственным исполнением песенок, а вдобавок распечатать все тексты, ноты к ним, а также словарик.

BERLITZ. 35 ЯЗЫКОВ МИРА

★★★★☆

Для взрослых

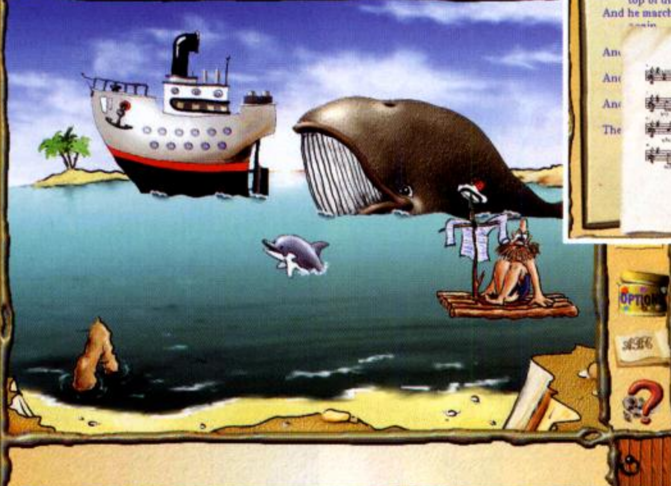
Разработчик The Learning Company

Издатель «МедиаХауз»

Издатель в Украине «Мультитрейд»

Марка Berlitz известна в языковых кругах с давних времен первой половины прошлого века, когда о компьютерах никто еще и слыхом не слыхивал. Все очень просто – это фамилия методиста, который придумал способ изучения иностранных языков без использования при этом родного. Именно метод дедушки Берлица стал прародителем всех новомодных «погружений в языковую среду». Попыткой создать его компьютерный аналог и является эта программа.

Как следует уже из названия, авторы замахнулись не на один, не на пять, а на целых 35 языков, включая такую экзотику, как тайский, суахили, персидский или вьетнамский. Вполне естественно, что за счет их обилия объем информации по каждому



Песни, отобранные для «Sing and Learn English. Поем и учим английский», прошли испытание временем. Красочное оформление, анимированные картинки еще больше повышают эмоциональное восприятие

получился ограниченным – около 2300 слов и 250 наиболее распространенных в повседневной жизни фраз. Короче говоря, «35 языков мира» – наилучший выбор для тех, кто собирается в турпоездку или загранкомандировку и желает перед отъездом хоть немного освоить азы общения на языке страны назначения.

Не все языки, включенные в программу, равноправны. Восемь из них выбраны в качестве базовых (английский, французский, немецкий, испанский, итальянский, португальский, нидерландский и русский). Это значит, что переводы и разъяснения будут даваться на одном из них.

Процесс обучения предусматривает использование нескольких режимов «Изучение по теме», «Произношение», «Основы языка» (т. е. грамматическая информация и некоторые сведения об истории изучаемого языка) и словарь с возможностью поиска нужного слова и транслитерацией.

О транслитерации стоит поговорить подробнее, ибо многие из включенных в программу языков к латинице имеют, прямо скажем, очень отдаленное отношение. Посему оригинальная запись слов и выражений дублируется «латинскими эквивалентами».

Для проверки усвоения материала предназначены упражнения под рубриками «Самоконтроль» и «Один лишний», а расширению знаний пользователя о культуре, географии, государственном устройстве стран способствует изучение раздела «Для туристов».

Весьма полезным следует признать включение в программный пакет системы распознавания речи (работает для пяти основных европейских языков) и сравнения с эталонным звучанием, что помогает существенно улучшить навыки произношения.

«LANGMaster English in Action. All Stars» ориентированы на тех пользователей, которые уже имеют познания в английском языке и хотят повысить навыки восприятия иноязычной речи на слух





LANGMASTER ENGLISH IN ACTION. ALL STARS

★★★★☆

Для взрослых

Разработчик Electronic Publishing Association, Dr. Lang

Издатель «Новый Диск»

Название серии English in Action («Английский в действии») говорит само за себя и, по сути, определяет ее направленность. Эти программные продукты ориентированы прежде всего на тех пользователей, которые уже имеют какие-то познания в английском и хотят повысить навыки аудирования, т. е. восприятия иноязычной речи на слух. А послушать живой английский (британский и американский) язык «в исполнении» людей, чьи имена и так у всех на слуху, вдвойне интересно и полезно.

Обложку коробки, в которую помещены четыре диска, входящих в комплект English in Action. All Stars, можно использовать для игры типа «Кого из знаменитостей вы узнаете?», ибо все они являются «звездами» в той или иной сфере. В соответствии с ними и назван каждый из дисков: Businessmen & Politician («Бизнесмены и политики»), Pop Stars («Поп-звезды»), Famous Writers («Знаменитые писатели») и, наконец, Film Stars («Кинозвезды»). Всего в состав курса включены 18 видеоинтервью. Назовем хотя бы по одному из наших собеседников во всех четырех категориях – это и «железная леди» Маргарет Тэтчер, и мастер «ужастиков» Стивен Кинг, и любимец «всея Америки» киноактер Том Хэнкс, и непревзойденный «хрипун» Джо Кокер.

Основой интерфейса является экран с изображением «звезды», с которого пользователь попадает в разделы «Предварительный просмотр», «Практика понимания на слух» и «Письменная практика».

В процессе просмотра интервью «ученику» предлагается достаточно много опций – вывод на экран оригинального текста и перевода, прослушивание любой фразы или слова нужное количество раз, запись своей речи и сравнение полученного с оригиналом.

Создатели не забыли включить в программу и словарик лексики, встречающейся в выступлениях знаменитостей. Поскольку их речь не адаптирована, а записана такой, какой является на самом деле, я бы порекомендовал этот курс для тех, кто чувствует, что находится по меньшей мере на уровне Intermediate.

АНГЛИЙСКИЙ. ПУТЬ К СОВЕРШЕНСТВУ 2. ПОЛНЫЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ КУРС

Beginner Level, Intermediate Level, Advanced Level



Для взрослых

Разработчик Syracuse Language

Издатель «МедиаХауз»

Издатель в Украине «Мультитрейд»

Среди всех участников сегодняшнего обзора это, пожалуй, единственный, который заслуживает почетного звания «курс английского языка», поскольку все остальные ограничены теми или иными лингвистическими аспектами, а в «Путь к совершенству 2» органично вплетены упражнения по развитию речевых навыков. Кроме того, компания-разработчик Syracuse Language является одним из лидеров в сфере языковых обучающих программ и, создавая этот мощный курс, учла все пожелания, высказанные пользователями и методистами после первого «Пути к совершенству». Как известно, совершенству нет предела, вот и новый программный продукт можно считать еще одним шагом к идеалу, хотя, конечно, и он не безгрешен.

В полный комплект входят три самостоятельных (доступных в продаже по отдельности) программных пакета в соответствии со стандартным разбиением на уровни владения английским языком: Beginner (начальный), Intermediate (средний), Advanced (продвинутый). Интересен и такой факт. Полагая, что пользователи, взявшие для работы средний или продвинутый курс, уже достаточно хорошо знают язык, российский издатель сделал полную русификацию только для первого уровня, а в остальных двух грамматика (Tutorial, Help и т. п.) осталась «нетронутой».

Мне не хотелось бы утомлять вас цифрами и перечислением функциональных особенностей, однако кое о чем все-таки стоит сказать, чтобы вы почувствовали масштабность этого проекта. Мне представляется, что главное его достоинство заключается в богатейшем разнообразии видов работы и упражнений (а их около 600). Назовем навскидку некоторые из них – около 40 уроков, направленных на развитие навыков аудирования, тренировка произношения, интерактивные диалоги, материалы по неформальной лексике и современному слэнгу (такие вещи достаточно редко встречаются в доступных у нас «обучалках»), озвученные словарики к каждому уроку, более 70 минут видеофрагментов.

Словом, «Путь к совершенству 2» – это явный лидер среди всех программ обучения английскому языку, имеющихся на отечественном рынке.



Среди всех участников сегодняшнего обзора «Английский. Путь к совершенству 2. Полный интерактивный курс», пожалуй, единственный, который заслуживает почетного звания «курс английского языка»

ЗАНИМАТЕЛЬНЫЙ АНГЛИЙСКИЙ ДЛЯ ДЕТЕЙ

★★★★☆

Для детей от 6 до 12 лет

Разработчик-издатель «Руссобит-М»

Издатель в Украине «Медиасофт»

Странно, почему разработчики (они же издатели) не потрудились придумать какое-то более запоминающееся название для этого сборника детских обучающих лингвистических игр, объединенных общим героем – бравым морским волком.

Сразу же стоит сказать, что по крайней мере в визуальном отношении «Занимательный английский» воспринимается куда лучше, чем уже раскритикованный нами «Шпион» от тех же производителей. Картинки намного веселее, анимация и музыка тоже не оставляют неприятного впечатления. Что касается содержательной части, то чуть позже мы коснемся и ее.

Поскольку программа ориентирована на самых младших школьников, то и интерфейс сделан так, чтобы никаких трудностей при навигации у детворы не возникало. При наведении указателя мыши на активные объекты в каюте нашего моряка возникают надписи типа «Дополни предложение», «Найди соответствие». Щелчок по ним запускает конкретную мини-игру, в каждой из которых тренируется определенный языковый навык. Стоит отметить, что конкретные задачи внутри мини-игр всякий раз генерируются поразному, что положительно влияет на параметр, называемый в играх replayability.

И наконец, всем известно, что маленькие дети любят поощрения, поэтому награды, полученные за удачно выполненные задания, станут стимулами для повторения той или иной мини-игры. ■

«Занимательный английский для детей» воспринимается лучше, чем уже упомянутый нами «Шпион». Картинки намного веселее, анимация и музыка тоже не оставляют неприятного впечатления

Диско суперстар, или Танцуют все!

Денис Галушка

Удивительное дело, искусственная танцевальная музыка, созданная электронными установками, кажется абсолютно бесполезной и непригодной для человека, но в то же время обладает странными, совершенно необъяснимыми качествами...

DANCE EJAY 5

★★★★★

Разработчик eJay

Издатель в Украине «Мультитрейд»

+ Великолепный интерфейс; новые инструменты: Bass Generator, Chord Generator, Hyper Generator, Voice Generator; модуль видеоэффектов 3D VJ-BOX; отличная библиотека сэмплов

– Неудобство удаления сэмплов; изредка проблемы с воспроизведением сохраненных миксов

! Достойное продолжение серии Dance eJay

Динамики «взрывают» тишину, и подобно стремительной снежной лавине звук «накрывает» танцевальный зал. Неустанно пульсирующий ритм будто проникает внутрь тебя и, разливаясь по венам, овладевает не способным к сопротивлению телом. Сознание ввиду собственной беспомощности передает свои полномочия безусловным рефлексам, и уже ничто не может остановить хаотичный танец. Десятки людей вокруг, словно марионетки, также подчиняются сладостной стихии этой музыки, имя которой Dance...

Но, к сожалению, далеко не каждый из тех, кто увлекается созданием танцевальных миксов, может похвастаться подобным эффектом воздействия своих композиций на публику. Ведь хорошо освоить работу с профессиональной аппаратурой – дело очень непростое, тем более что при этом нужно иметь еще и определенные качества, включая наличие слуха и чувства ритма. Кроме того, не следует забывать, что серьезная звукотехника стоит немалых денег, которых, как известно, всегда не хватает. Но даже такой «пустяк» не станет преградой для творчества, если под рукой окажется Dance eJay – популярный компьютерный конструктор хитов от Empire Interactive. По простоте использования у этой программы фактически нет равных, а ее пятая версия обладает по истине впечатляющими возможностями.

В отличие от более ранних продуктов, Dance eJay 5 поставляется на двух дисках. Существенно возросли требования к системе: компьютер должен быть оборудован процессором не ниже Pentium II 300 MHz; как минимум 128 MB ОЗУ; приводом CD-ROM, обеспечивающим скорость не менее 24X; и неплохим 3D-акселератором, если вы, конечно, хотите получать максимальное удовольствие от приятных визуальных эффектов. Кроме того, для полной установки понадобится 1,2 GB свободного пространства на жестком диске.

Приятно удивил тот факт, что в пятой версии Dance eJay нововведений оказалось намного больше, чем обычно. «Enter another dimension» («войди в новое измерение») – такой фразой заканчивается начальный видеоролик, вкратце знакомящий вас с основными возможностями программы. По сути, эти слова как нельзя лучше отражают ее характер. Dance eJay 5 просто превзошла все ожидания, сделав значительный шаг вперед не только в функциональном, но и в графическом отношении.

Обновленный интерфейс программы выполнен оригинально и со вкусом: приятная цветовая гамма, полупрозрачные анимированные объекты, выплывающие с разных сторон, красивейшая подсветка и подвижный фон – все это создает необычную атмосферу при работе с этим пакетом. Вся панель управления отныне находится внизу, занимая предельно мало места на экране и подчеркивая великолепный дизайн основного окна. Архив сэмплов теперь вызывается специальной кнопкой и при желании может быть расположен в любой части экрана.

Интуитивно понятный и значительно обновленный интерфейс Dance eJay 5 понравится всем, кто увлекается созданием собственных танцевальных хитов

Вдоволь налюбовавшись внешней красотой Dance eJay 5, приступим к исследованию его «технических» способностей. По обыкновению увеличилось количество сэмплов – теперь их 5000, причем все они новые и самых различных стилей, таких, как trance, eurodance, techno, house, rave и latin, а если и этого мало, то милости просим в Internet, где такого добра – куры не клюют. Отмечу, что ныне музыкальные элементы могут быть отсортированы по гармонии, вследствие чего упрощается нахождение желаемых. Правда, возникли некоторые проблемы с их удалением: для ликвидации сэмпла из микса нужно не просто вынести его из основного окна, а дождаться конца прокрутки треков – до появления на мониторе крайних дорожек.

Кстати, любители масштабных композиций теперь смогут развернуть свой микс на 48 треках, не считая трех добавочных, куда помещаются сэмплы, созданные в генераторах (generators) – специ-



По принципам работы визуализатор 3D VJ-BOX напоминает обычный видеоредактор, он поможет создать приятное графическое оформление ваших миксов

альных модулях программы. Один из них – Groove Generator – хорошо известен почитателям продуктов серии eJay, он служит для формирования собственных цепочек ударных инструментов, в его распоряжении 500 готовых ритм-партий и пара новых эффектов.

В Dance eJay 5 появилась возможность моделировать басы (данную функцию выполняет Bass Generator). Для этого достаточно лишь выбрать один из 150 однозвучных басовых сэмплов, сочинить мелодию на подручном виртуальном мини-синтезаторе и набрать ее в матрице басов. По такому же принципу работает и Hyper Generator, используемый для создания музыкальных тем. В него входят 350 сэмплов, распределенных на три звуковые категории.

Еще один яркий представитель этой группы – Chord Generator. Как ни странно, но отдельной дорожкой его не «наградили», хотя он представляет собой очень полезный элемент данной программы. С помощью Chord Generator можно запросто творить собственные гармонии для будущих миксов. Выберите один из 200 готовых аккордов, затем определите схему, по которой должно будет строиться новое созвучие, и замечательная музыкальная окраска для хита готова.

Ввиду того, что вокальные партии также нередко становятся неотъемлемой частью танцевальной композиции, разработчики предоставили нам несколько путей решения этой задачи. И одним из них является самый забавный, пожалуй, представитель отряда генераторов – Voice Generator. Встроенными в него голосами он «охотно» озвучит любой написанный вами текст, жаль только кириллица не поддерживается, поэтому все слова следует набирать латинскими буквами. Помимо этого, можно изменять тембр, громкость и скорость искусственного пения. Тем же, кто не доверяет столь ответственное дело монотонному вокалу робота, по нраву придется новая Recording Studio, с помощью которой стало очень удобно записывать собственный голос. Кроме того, эта студия позволяет легко копировать мелодии прямо с компакт-дисков непосредственно в Dance eJay 5, так что больше не нужно призывать на подмогу различные программы для захвата аудио.

Изрядно напичкав eJay разными новинками, разработчики не забыли уделить должное внимание и «старожилам» своего продукта. Существенно расширились возможности миксера дорожек (Mixer) – теперь он способен регулировать не только громкость или позицию стерео отдельных дорожек, но и накладывать на них различные эффекты, такие, как хор, эхо или реверберация. Также миксер оснащен усилителем (Booster), в который входят эквалайзер, компрессор и блок Stereo Wide для настройки всей композиции.



Модуль Mixer дополнен новыми функциями, например, в нем появился усилитель, оснащенный эквалайзером, компрессором и стереорасширителем

Менее значительной модификации подверглась студия эффектов (FX studio). Ее основным дополнением стал модуль Time & Tune, служащий для изменения тембра и скорости сэмплов, – незаменимая вещь в приспособлении импортированных звуков к основной мелодии.

Для достижения истинного совершенства компьютерному миксу необходим и визуальный облик, и создать его поможет 3D VJ-BOX. Эта новинка пришла на смену аниматору (Animator) из четвертой версии и превосходит его по функциональности во много раз. Данная 3D-студия отдаленно напоминает некоторые видеоредакторы, но, естественно, не предполагает долгих математических просчетов, а тем более собственноручного создания сложных графических эффектов. Принципы работы с этим модулем точно такие же, как и в Dance eJay 5, только вместо сэмплов звука придется иметь дело с видеофрагментами. В вашем распоряжении четыре дорожки, три из которых могут быть заняты различными видеообъектами, а последняя служит для фонового изображения. У всех элементов (в том числе и у фона) при желании изменяются окраска и подсветка. Расположив понравившиеся фрагменты по нужным местам, нажимаем кнопку проигрывания и наблюдаем, как в такт нашей мелодии на экране крутятся и мигают вычурные объекты. Для того чтобы в любое время любоваться своим клипом, следует экспортировать музыку и видео в AVI-формат. Кроме того, сам микс можно записать в WAVE-файл.

Ну что ж, остается только пригласить друзей и начать дискотеку. Dance eJay 5, без сомнения, способен зажечь публику. ■



Студия эффектов (FX studio) дополнена модулем Time & Tune, служащим для изменения тембра и скорости воспроизведения сэмплов

Запись видео на DVD – проще простого

Сергей Светличный

CyberLink известна в первую очередь отличным проигрывателем PowerDVD (см. «PowerDVD 5.0 – конкурентов нет!», «Домашний ПК», № 8–9, 2003). Однако, кроме программы для просмотра DVD-видео, у этой компании есть и очень приятный продукт для их создания – а именно PowerProducer, с новой версией которого мы сегодня и познакомимся поближе.

CYBERLINK POWER PRODUCER 2.0



★★★★☆

Цена – $39,95
Разработчик Cyberlink
Web–сайт www.gocyberlink.com

+ Получение видео практически с любого источника; создание интерактивных меню; прямая запись с DV–камеры на DVD

– В меню нельзя использовать анимированные фоны и иконки; отсутствует возможность создания многоуровневых меню

! Очень удобная программа для создания любительских видеодисков

Отснятое видео надо куда-то девать – с этой проблемой сталкивается каждый пользователь, как только приобретает цифровую камеру. Свободное место на винчестере заканчивается с пугающей скоростью, запись на CD помогает слабо, поскольку выходит или посредственное качество, или многотомные архивы. Единственный реальный способ решения этой проблемы – приобретение пишущего привода DVD, благо, в последнее время цены на них заметно упали. Но теперь возникает другой вопрос: как и чем сделать полноценное DVD-видео – с интерактивным меню, с разбивкой на эпизоды... с возможностью просмотра на обычном бытовом DVD-плеере в конце концов. И решить эту задачу можно с помощью PowerProducer.

Программа ориентирована на домашнего пользователя – это становится ясно с первого взгляда на ее интерфейс. Большие кнопки, пошаговые «помощники», набор шаблонов, всплывающие подсказки – одним словом, освоить ее можно буквально за несколько минут. Однако для тех, кто не хочет терять даже эти минуты, есть специальный пункт основного меню – *Right-to-Disc*, позволяющий «перегнать» видео с DV-камеры на DVD буквально в одно касание.

Пользователям же, предпочитающим «день потерять, но потом за пять минут долететь», прямая дорога в Produce Movie Disc, который, собственно, и является основным режимом работы программы.

Здесь можно указать носитель – DVD, VCD, SVCD, miniDVD, стандарт и качество видео (к сожалению, выбирать битрейт нельзя – все богатство настроек сводится к трем различным уровням качества High Quality/ Standard Play/Long Play). Далее выбираем источник видео (захват, файлы на диске или DVD – последний вариант, по сути, представляет собой простое копирование диска). Выбранные видеофайлы тут же можно отредактировать – отрезать лишнее, наложить дополнительную аудиодорожку. Здесь же, кстати, предусмотрено переключение на создание фотоальбома – пункт *Create a Slideshow*. В слайд-шоу можно включить фоновую музыку, выбирать длительность показа каждого кадра, настраивать эффект перехода от одной фотографии к другой и т. д.

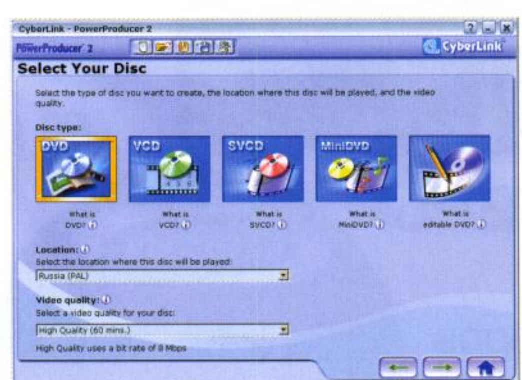
Однако вернемся к видео. После выбора материала пользователь попадает в экран редактирования получившегося диска – если вас все устраивает, можно сразу давить на клавишу *QuickBurn*. Однако по-хорошему, конечно, проект требует еще довольно кропотливой настройки – необходимо разбить видео на главы (chapters) для облегчения навигации по диску (тут же можно выбрать кадр из видеоклипа, который будет его иконкой в меню, – по умолчанию устанавливается первый, который, ясное дело, далеко не всегда оказывается достаточно информативным), а также упорядочить внешний вид меню. Делается это, как нетрудно догадаться, в разделе *Customize Menu*. Здесь выбираются фоновый рисунок, количество иконок на странице, вариант их расположения и стиль подсветки активной иконки, фоновая музыка (для каждой страницы можно задавать свою композицию), вступительное видео, показываемое перед выводом меню, и т. д.

К сожалению, здесь же пользователь сталкивается с одним из основных недостатков программы – невозможностью создавать многоуровневые меню. То есть все клипы, которые вы размещаете на диске, будут свалены в общую «кучу» – так что если вы планировали записать диск с несколькими знаменательными событиями (например, с собственной свадьбой и похоронами тещи), то сделать меню с двумя пунктами (*Свадьба* и *Похороны*), в которых были бы рассортированы отдельные видеофрагменты, у вас не получится.

Кроме того, PowerProducer предоставляет некоторые базовые возможности по редактированию видео – наложению спецэффектов (вроде выдавливания, инвертирования или повышения четкости), а также настройке яркости/контрастности/цветности и т. д.

Все, проект закончен, и теперь с ним можно проделать любую из трех операций – немедленно записать на диск, создать образ для последующей записи или сохранить его в стандартной структуре DVD-видео. Получившийся после «прожига» диск вставляем в любой DVD-плеер и хвастаемся перед друзьями. ■





Впервые в Украине!

Журнал «dFoto» совместно с компанией Pinnacle Systems объявляют конкурс любительских видеофильмов

Pinnacle Edition 5 PRO

Pinnacle MovieBOX DV

Pinnacle Studio Deluxe v.8

Сроки проведения

5 октября 2003 г. – 15 февраля 2004 г.

Итоговые результаты будут объявлены в марте 2004 г. Ознакомиться с правилами участия в конкурсе можно в октябрьском номере журнала «dFoto», а также на сайте www.dfoto.com.ua.

Темы конкурсных работ

Музыкальный видеоклип

Игровой фильм

Документальный или научно-популярный фильм

Победителям будут вручены:

За 1-е место в теме «Музыкальный видеоклип» – Pinnacle Edition 5 PRO
За 1-е место в теме «Игровой фильм» – Pinnacle Edition 5 PRO
За 1-е место в теме «Документальный или научно-популярный фильм» – Pinnacle Edition 5 PRO
За 2-е место в теме «Музыкальный видеоклип» – Pinnacle MovieBOX DV
За 2-е место в теме «Игровой фильм» – Pinnacle Studio Deluxe v.8
За 2-е место в теме «Документальный или научно-популярный фильм» – Pinnacle MovieBOX USB
За 3-е место в теме «Музыкальный видеоклип» – Pinnacle Studio DV v.8 + Shuttle Space
За 3-е место в теме «Игровой фильм» – Pinnacle Studio DV v.8 + Shuttle Space
За 3-е место в теме «Документальный или научно-популярный фильм» – Pinnacle Studio DV v.8 + Shuttle Space



Pinnacle MovieBOX USB



Pinnacle Studio DV v.8 + Shuttle Space

Подарки предоставлены компанией MacHOUSE видео и аудио
тел. (044) 461-7878, www.machouse.com.ua, www.pinnaclesys.com.ua

Кроме того, подпиской на «dFoto» будут отмечены следующие номинации:

Лучшая операторская работа
Лучшая режиссура фильма
Лучшая монтажная работа

Changes. «Салон красоты 2»

Можно ли самостоятельно разработать собственный имидж, не прибегая к дорогостоящей помощи салонов красоты? Безусловно, да, но это требует тонкого вкуса, опыта и многочисленных экспериментов. Первые два фактора, увы (или к счастью), вычислительной технике неподвластны, но пробы и ошибки сегодня проще перенести в виртуальное пространство, не тратя деньги на ненужную косметику. Компьютерных программ для моделирования имиджа на сегодня известно довольно много. Мы познакомимся с новейшей разработкой – Changes. «Салон красоты 2».

Работу с программой нужно начинать с ввода собственной фотографии или выбора наиболее похожего типа из библиотеки. Анкета *Образ* помогает определить цвет волос и кожи, форму и черты лица, для того чтобы составить рекомендации о стилях и оттенках, которые подчеркнут вашу неповторимость. В представленном физиономическом материале некоторые индивидуальные формы лица и цветовые особенности могут отсутствовать. Поэтому следует выбирать максимально близкие параметры.

В разделе *Салон красоты* создается новая внешность. Определив форму лица, рта и глаз и выбрав соответствующие образцы из предложенного меню, можно приступать к перевоплощению, корректируя размер области под макияжем, меняя цвет и прозрачность. Макияж наносится вручную и автоматически, с помощью уже готовых шаблонов, которые потом дорабатываются ручными инструментами. Все созданные образы можно сохранить в архиве *Галерея стилей*. В разделе *Список покупок* перечислены все косметические средства, использованные в сеансах моделирования в «Салоне красоты». При желании можно просмотреть видеоуроки профессионального макияжа.

Программа мало отличается от предыдущей версии – «Салона красоты» двухгодичной давности; изменения и дополнения касаются главным образом каталога косметических средств. Но найти в продаже старый диск сегодня будет трудновато, да и смысла в этом нет никакого, поскольку новая версия представляет собой достойную замену. ■

Разработчик Glucose
Издатель «Новый диск»
Рейтинг ★★★★★

ЗА Простота; возможность ввода собственного фото; каталог фирменной косметики
ПРОТИВ Серьезных недостатков нет
ВЕРДИКТ Программа для моделирования имиджа с типичными для продуктов такого класса возможностями

«Энциклопедия ПК и интернета Кирилла и Мефодия 2003» (2 CD)

Казалось бы, мультимедийная энциклопедия, посвященная ПК, – лучший подарок для человека, только что купившего компьютер. Казалось бы... Только вот единственный продукт подобного рода, еще с 1997 года выпускаемый компанией «Кирилл и Мефодий», в качестве подарка не подходит абсолютно. Прежде всего потому, что подбор информации для энциклопедии и ее актуальность вызывают массу вопросов.

Нет, с первого взгляда здесь все в порядке – 1203 энциклопедические статьи, 11 тыс. статей в англо-русском толковом словаре по ВТ, 4 тыс. статей в указателе терминов, 860 иллюстраций, 187 фирм и персоналий, 100 схем, таблиц, анимаций и интерактивов, хроника развития ВТ, демо-версии популярных игр. А также: 25 минут видео о сборке ПК; обучающие курсы по Windows XP, MS Word 2002, MS Excel 2002, Adobe Page Maker; синтаксис языков программирования; полезные утилиты; каталог комплектующих и устройств и многое другое. Правда, все дополнения, начиная с видео, доступны только в версии 7 CD/1 DVD.

На самом же деле информация в статьях, мягко говоря, старая и неполная. Так, в материале о 3D-акселераторах часто упоминается давно уже «мертвая» фирма 3dfx (ей посвящена и отдельная статья), но нет ни слова о DirectX 9. Полностью отсутствуют сведения о EAX, Pocket PC, Гордоне Муре и его законе, но при этом масса статей о старых играх категории «В». О современных разработках, таких, как Wi-Fi, PCI Express, Serial ATA, упоминается буквально в двух строках, зато много внимания уделено командам DOS.

Собственно мультимедийных данных очень мало, и они ужасают своим качеством и подбором. Интерактивы – это вообще нечто: ТТХ избранных устройств от избранных производителей. О шкале истории ПК после 1980 года лучше умолчать, в ней нет Intel Xeon, Celeron, Pocket PC и 3D-акселераторов, зато освещается бум цифрового фото в... вы будете смеяться, 1997 году.

Но верх маразма – диск № 2, под завязку забитый демо-версиями «популярных» игр, о большинстве из которых, наповал «убивающих» своим «качеством», редакция «ДПК» никогда в жизни не слышала. ■

ЗА Базовые сведения о компьютерной технике для «чайников»
ПРОТИВ Бесполезный второй диск; странный подбор информации; устаревшие данные
ВЕРДИКТ Обрезанная версия энциклопедии не представляет никакого интереса

Разработчик «Кирилл и Мефодий»
Издатель в Украине «Мультитрейд»
Рейтинг ★☆☆☆☆

Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте www.itc.ua. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на ask@itc.ua, а бумажных – по почтовому адресу «Издательского Дома ITC».

Вытащил из Internet видео к одной игрушке, пытаюсь запустить – звук есть, а картинки нет, только черный экран. Ролик вроде закодирован в DivX, который у меня установлен. В чем дело?

Богдан

Скорее всего, у Вас стоит более старая версия кодека. Дело в том, что видео, закодированное с помощью последнего DivX (5.x), может быть несовместимо с предыдущими версиями. Мы, например, сталкивались со случаями, когда видео, созданное с помощью DivX 5.05, не воспроизводилось на компьютере с DivX 5.03. Так что просто обновите DivX – в Сети уже доступна версия 5.1, – и ролик будет запускаться (если, конечно, он закодирован с помощью именно DivX, а не его производных вроде XviD и т. д.). ■

У меня такая проблема – нужно вернуться обратно с NTFS на FAT32. Можно ли это сделать стандартными средствами Windows с сохранением информации?

Кирилл

Стандартными средствами это можно сделать лишь одним способом: создать резервную копию всей необходимой информации, отформатировать винчестер под FAT32 и вернуть данные обратно. Если места для таких манипуляций нет, придется обратиться к сторонним утилитам вроде Partition Magic. ■

Подскажите, как в русской раскладке на дополнительной клавиатуре заставить печатать точку, а не запятую?

Аня, Киев

Идете в *Control Panel*, далее – в *Regional and Language Options*, на закладке *Regional Options* нажимаете *Customize* и исправляете *Decimal Symbol* с запятой на точку. ■

В «Детонаторе» 40.72 (операционная система – Windows XP) в свойствах видеокарты не читаются русские буквы. Может, нужно установить какой-нибудь шрифт?

Oleg B., Львов

Нет, это проблема драйверов. Найдите в папке C:\WINDOWS\system32 файл NVRSru.dll и удалите его (в безопасном режиме) – теперь в свойствах видеокарты текст будет английским. Если же необходим именно русский язык, попробуйте поискать в Internet исправленную версию библиотеки – в Рунете был замечен RAR-архив с отредактированным народными умельцами файлом (поиск по ключевому слову «nvrsru.rar»). ■

Купил недавно фотоаппарат Olympus C-350. Пытаюсь подключить его к компьютеру по USB, но камера распознается в одном случае из десяти, причем в остальных девяти она «виснет», т. е. перестает включаться (помогает только открытие/закрытие отсека с батарейками). Компьютер – Athlon XP 1800+, Epox 8KHA+, ОС Windows XP. У приятеля (P4 1,7 GHz, материнскую плату не помню, ОС – Windows XP) фотоаппарат распознается идеально. В чем тут может быть проблема?

Сергей, Киев

Проблема в сочетании Olympus C-350 + материнская плата на базе чипсета от VIA + Windows XP. Вариантов решения проблемы несколько: или сделать апгрейд на платформу от Intel, или купить кард-ридер для карт памяти xD, или специально для подключения камеры установить еще одну операционную систему – Windows Me. ■

ЧТО ОБСУЖДАЮТ НА ФОРУМЕ WWW.ITC.UA/FORUMS

Переделываем джойстик Sony PS под LPT-порт

Dimon

Я слышал, что можно переделать джойстик от Sony под ПК. Если кто так делал, подскажите как. И как быть с драйверами?

sergeant

Сходи сюда: www.psxpad.com/index_e.php. Но, по-моему, лучше ничего самому не паять, а заказать USB-переходник или купить PC-геймпад со схожей функциональностью. ■

ВЫСТАВКИ

РАБОТА

INTERNET

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

РАЗНОЕ

КОМПЬЮТЕРЫ

Интернет магазин: www.e.sit-ua.com, сайт: www.sit-ua.com



компьютеры, ноутбуки, комплектующие, периферия, расходные материалы

Интернет, WEB-дизайн, хостинг

Заправка картриджей, техническое профилактическое обслуживание компьютеров

все от лучших мировых производителей

тел/факс: (044) 565-39-61, 565-42-77
ул.Кошиця, 11, оф.416, м.Позняки, Харьковская
http://www.sit-ua.com



Современные Информационные Технологии







WWW.ITC.UA/ DPK

КОМСЕРВИС

comService

КАЧЕСТВО И НАДЕЖНОСТЬ

тел./факс: (044) 252-68-69, 252-86-66
www.comservice.kiev.ua
e-mail: mail@comservice.kiev.ua

Элиттех

компьютеры
комплектующие
сети, периферия

бул.Л.Украинки 34, оф.312
тел./ф.:295-5125, 296-9469
www.vicont.com.ua
e-mail:vicont@i.kiev.ua

СЕРВИСНЫЙ ЦЕНТР



03067, г.Киев, Украина,
бул.Лепсе, 4, корп.20
тел./факс: 044 201-44-33
service@m-info.com.ua

РЕМОНТ ИБП

ЗАМЕНА БАТАРЕЙ

Диагностика, Тестирование, Выдача рекомендаций - БЕСПЛАТНО!

http://www.support.com.ua/

КОМПЬЮТЕРЫ

ЛЮБОЙ КОНФИГУРАЦИИ
ПРОДАЖА в КРЕДИТ

Комплектующие надежных производителей: мониторы, периферия, лицензионное ПО, акустика, HI-FI и офисная техника.
ЛУЧШЕЕ соотношение цены и качества!
г.Киев, Харьковское шоссе 144а, 2 эт.
ООО «КСАНТЕН» Тел. (044) 564-56-32
w w w . x a n t e n . c o m . u a

Все для вашего компьютера

Компьютеры, комплектующие, мониторы, принтеры, сканеры.
Консультация. Гарантия.
Отличная цена + качество!
г. Киев ул. Богдановская 10, эт. 2,5 оф. 17
тел./факс (044) 248-83-13
E-mail: Kirik@zeos.net

LBG

ОФИСНАЯ ТЕХНИКА
ПРОДАЖА РЕМОНТ
Тел./факс: 450-0596, 424-3279

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

В РАЗДЕЛЕ



ЗВОНИТЕ: 249-6357, 245-7124
E-MAIL: ADVERT@ITC.UA



1 ОКТЯБРЯ 1948

Запущен в эксплуатацию самый мощный в Европе газопровод Дашава–Киев. Завершение строительства позволило развернуть массовую газификацию украинских городов и сел. Впоследствии газом из прикарпатских месторождений снабжали Минск, Ленинград и Москву.

www.ltg.lviv.ua



2 ОКТЯБРЯ 1973

В Полтаве родился Андрей Данилко. Наибольшую популярность артисту принесла роль Верки Сердючки. В начале своего трудового пути Сердючка была продавщицей в магазине, затем – проводницей, а впоследствии переквалифицировалась в поп-звезду.

www.danilko.openua.net

5 ОКТЯБРЯ 1933

Леся Курбаса (1887–1942) отстранили от художественного руководства харьковским театром «Березіль», обвинив его в национализме, формализме и отрыве от советской действительности. В декабре реформатора украинского театра сослали на Соловки.

www.virtep.org/kurbas

6 ОКТЯБРЯ 1788

В Варшаве приступил к работе Сейм, начавший реформы в Речи Посполитой. Депутаты приняли Конституцию и законы, запрещавшие арест без решения суда, дававшие горожанам право приобретать земельные наделы, посылать своих делегатов на Сейм и др.

www.sejm.gov.pl

7 ОКТЯБРЯ 1968

Началась конференция НАТО, вошедшая в историю благодаря новым терминам – «software crisis» (кризис ПО) и «software engineering» (проектирование ПО). Кризис проявлялся в том, что разработка программ стала очень сложной, и ни один проект не мог быть выполнен в срок.

www.nato.int

8 ОКТЯБРЯ 1978

Студент Гарвардской школы бизнеса Дэн Бриклин (р. 1951) закончил создание прототипа программы для работы с электронными таблицами – VisiCalc. Первая версия была написана на Apple Basic в кратчайшие сроки – за два выходных дня.

www.bricklin.com

11 ОКТЯБРЯ 1983

В городе Горловка Донецкой области родился Руслан Пономарев. В 2002 г. он стал самым молодым чемпионом мира по шахматам (по версии ФИДЕ).

chess-sector.odessa.ua/ruslan.html
www.chesspage.kiev.ua



12 ОКТЯБРЯ 1988

Стивен Джобс (р. 1955) представил новый компьютер NeXT стоимостью $6500, оснащенный оптическим приводом для чтения/записи дисков емкостью 256 MB. Эта модель стала первой идеей, реализованной Джобсом после того, как он покинул компанию Apple.

www.apple.com.ua

13 ОКТЯБРЯ 1923

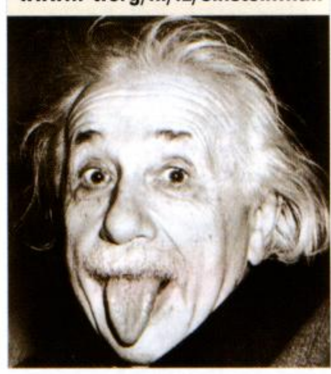
В СССР создан Соловецкий лагерь особого назначения (СЛОН) – первый из 700 советских исправительно-трудовых концлагерей. В 1939 г. он был ликвидирован, заключенных погрузили на баржу, отплывшую в неизвестном направлении, – о дальнейшей их судьбе сведений нет.

www.memorial.kiev.ua

17 ОКТЯБРЯ 1933

Альберт Эйнштейн (1879–1955) вместе с женой и секретарем Элен Дукас приехал в США и вскоре приступил к работе в Принстонском университете. Свою родину – Германию – ученый вынужден был покинуть из-за антисемитских преследований.

www.n-t.org/nl/fz/einstein.htm



18 ОКТЯБРЯ 2003

В Великобритании пройдет конкурс на приз Лебнера. 100 тыс. долл. и золотую медаль получит автор компьютерной программы, которой удастся пройти «тест Тьюринга». За менее значительные достижения в области AI полагается приз в $2000.

www.surrey.ac.uk/dwrc/loebner

19 ОКТЯБРЯ 1973

Американский суд признал недействительным патент Джона Моучли (1907–1980) и Преспера Экерта (1919–1995) на электронный цифровой компьютер. Изобретателем первой ЭВМ был признан Джон Атанасов (1903–1995).

tangra.bitex.com/bul/atanasov.htm

20 ОКТЯБРЯ 1953

Опубликована антиутопия Рея Брэдбери (р. 1920) «451° по Фаренгейту» – роман о тоталитарном обществе, в котором книги запрещены. Спустя годы автор признал, что многое из предсказанного в произведении воплотилось в жизнь современной Америки.

www.raybradbury.ru

24 ОКТЯБРЯ 1708

Гетман Иван Мазепа (1644–1709) выехал на переговоры к шведскому королю Карлу XII (1682–1718). В ответ на заключение украинско-шведского союза Петр I (1672–1725) сжег гетманскую столицу Батурин и уничтожил 21 тыс. жителей, включая женщин и детей.

sasha.inet.ru/au/mz



25 ОКТЯБРЯ 1983

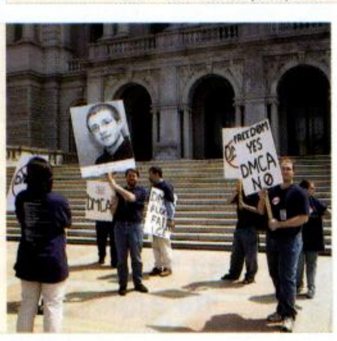
Рональд Рейган (р. 1911) заявил, что в результате переворота в Гренаде возникла угроза жизни тысяче американцев, проживающих в этой стране. В тот же день началась операция вооруженного вторжения США на Гренаду – «Вспышка ярости».

www.forts.org/history.htm

28 ОКТЯБРЯ 1998

В США принят «Закон об авторских правах в цифровом тысячелетии» (Digital Millennium Copyright Act – DMCA), проект которого готовили и обсуждали в течение двух лет. Однако у правозащитников он до сих пор вызывает серьезные нарекания.

www.acm.org/usacm/Issues/DMCA.htm





3 ОКТЯБРЯ 1993

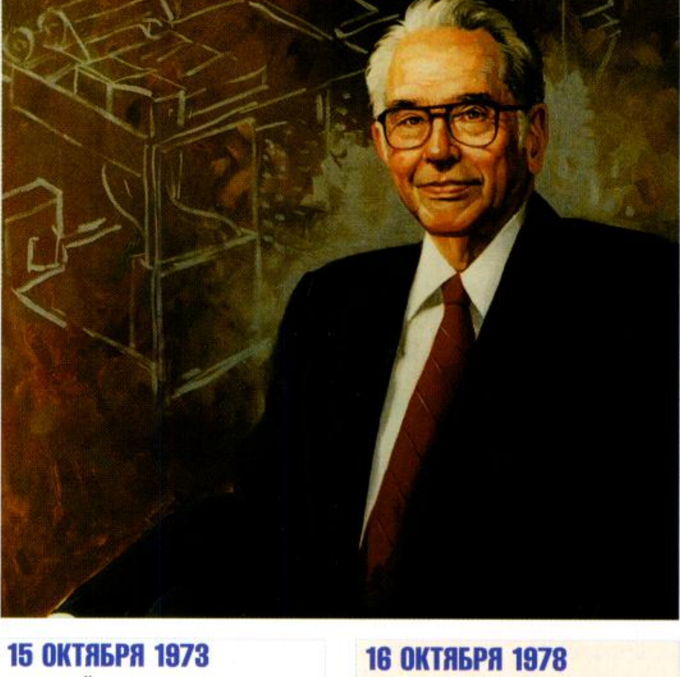
В Останкино ОМОН расстрелял колонну демонстрантов, требовавших предоставления прямого эфира. Причиной противостояния Б. Ельцина (р. 1931) и оппозиции были роспуск парламента и экономическая политика «шока без терапии».

www.ilim.ru/~taf/public/3oct.html

4 ОКТЯБРЯ 1903

В Нью-Йорке в семье болгарского эмигранта родился Джон Атанасов (ум. 1995) – создатель первого в мире компьютера на основе электронных компонентов. ABC – Atanasoff-Berry Computer – был выпущен в 1939 году.

www.cs.iastate.edu/jva/jva-archive.html



9 ОКТЯБРЯ 1648

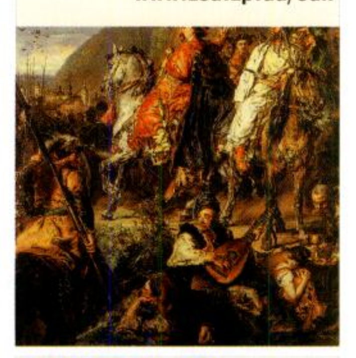
Войска Богдана Хмельницкого (1595–1657) осадили Львов. Чтобы не разрушать город, гетман не стал брать его штурмом, а начал переговоры о выкупе. Получив 200 тыс. червонцев и товаров на полмиллиона, Хмельницкий двинул войска на Варшаву.

www.zsu.zp.ua/euk

10 ОКТЯБРЯ 1933

Procter & Gamble выпустила в продажу синтетическое моющее средство – Dreft. Компания разработала поверхностно-активное вещество, которое удаляло грязь и удерживало ее в водном растворе. Это упростило процесс стирки, но привело к загрязнению природы.

www.pg.com.ua



14 ОКТЯБРЯ 1918

В Симферополе по решению Крымского краевого правительства и благодаря инициативе общественного деятеля Тавриды С. С. Крыма (1867–1936) открыт Таврический университет – первое высшее учебное заведение на Крымском полуострове.

www.crimea.edu/tnu

15 ОКТЯБРЯ 1973

В Нью-Йорке на конференции «Принципы операционных систем» Денис Ричи (р. 1941) и Кен Томпсон (р. 1943) представили доклад об ОС Unix. Программой заинтересовались университеты: чтобы ее получить, нужно было заплатить только за носитель и документацию.

www.linux.org.ua

16 ОКТЯБРЯ 1978

На восьмом раунде голосования Конклав кардиналов избрал 264-м Папой Римским польского кардинала Кароля Иосифа Войтылу (р. 1920). Вместе с духовным саном понтифик принял имя своего предшественника – Иоанн Павел.

www.vatican.va
papalvisit.org.ua

21 ОКТЯБРЯ 1858

В Париже состоялась премьера оперетты Жака Оффенбаха (1819–1880) «Орфей в аду». Впервые на сцене театра был представлен неистовый и фривольный французский танец – канкан, ранее исполнявшийся в кафешантанах.

www.musicals101.com/operetta.htm

22 ОКТЯБРЯ 1883

В Нью-Йорке на Бродвее открылась «Метрополитен-опера». В этот день в концертном зале звучала опера французского композитора Шарля Гуно (1818–1893) «Фауст». Из-за неумелого управления компанией первый сезон закончился с убытками в 600 тыс. долл.

www.metopera.org



23 ОКТЯБРЯ 1803

В Соловецком монастыре на 113 году жизни умер последний атаман Запорожской Сечи Петр Калнишевский. На далекий остров его сослала Екатерина II после уничтожения Сечи. Узник, не выходивший из каменной кельи 25 лет, был «помилован» Александром I в 1801 г.

www.solovki.ru

26 ОКТЯБРЯ 1888

В Гуляйполе в крестьянской семье родился Нестор Михниенко (ум. 1934) – теоретик и практик анархизма, вождь крестьянской войны в Украине 1918–1921 годов, более известный как батько Махно. Именно в его повстанческой армии были изобретены тачанки.

www.nestormakhno.info



27 ОКТЯБРЯ 1998

Microsoft объявила, что операционная система Windows NT 5.0 будет переименована в Windows 2000. Руководство компании предполагало, что следующие версии ОС тоже будут называться по годам выпуска – Windows 2001, Windows 2002 и т. д.

www.microsoft.com/ukraine

29 ОКТЯБРЯ 1923

Турция провозглашена республикой со столицей в Анкаре. Мустафа Кемаль (1881–1938), позднее получивший от Национальной ассамблеи титул Ататюрк (отец всех турок), стал первым президентом страны.

www.kultur.gov.tr
www.allaboutturkey.com

30 ОКТЯБРЯ 1938

После радиоспектакля по роману Г. Уэллса (1866–1946) «Война миров», прозвучавшего на радио CBS, американцев охватила паника. Они восприняли передачу как сообщение о подлинных событиях и начали готовиться к вторжению марсиан.

members.aol.com/jeff1070/wotw.html

31 ОКТЯБРЯ 1988

Выпущена операционная система OS/2 1.1, разработанная IBM для бизнес-приложений с жесткими требованиями к надежности и стабильности. Новая версия была дополнена графической оболочкой Presentation Manager.

www.teamos2.org
www.teamos2.org.ua

Насмотревшись и начитавшись во Всемирной Сети разнообразных Web-блогов, мы решили в порядке эксперимента создать свой собственный печатный аналог блога. Фактически перед вами линклист с небольшими аннотациями. Предложения для следующих выпусков ДПК-блога принимаются по адресу **blog@itc.ua.**

Терминатор-губернатор! Флэш-мультик на тему «А что если действительно?».
www.jibjab.com/default.asp?flash4=true

Кладезь ссылок на интереснейшие сетевые проекты.
www.bta3.com

Как вам понравятся анимированные оригами?
www.flying-pig.co.uk

Истинный фотореализм Сезара Сантандера.
www.toypaintings.com/index.html

Полтора столетия назад японцы изображали европейцев как красноволосых варваров.
www.iisg.nl/exhibitions/japaneseprints

Огромная коллекция ссылок по теме «Технокультура».
www.techno-culture.com

Кто сказал, что женщины в викторианскую эпоху отличались сдержанностью?
www.hootisland.com/cgi-bin/victorian.cgi

Единственный в мире фаллологический музей.
www.ismennt.is/not/phallus/ens.htm

Сетевой «Ноев ковчег», в котором согласно классике «всякой твари по паре», а точнее, собираются фотографии, видео- и аудиозаписи о видовом разнообразии природы нашей планеты.
www.arkive.org

«Я мертв». Последние слова пилотов самолетов, потерпевших катастрофы.
www.planecrashinfo.com/lastwords.htm

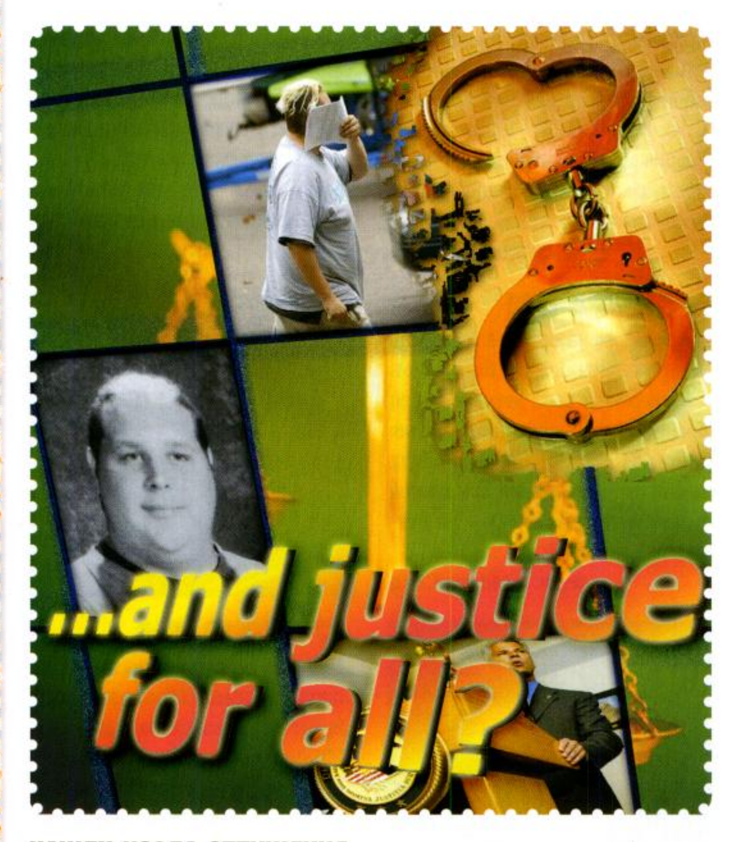
«ТЕРМИНАТОР» ПОДАЛСЯ В ПОЛИТИКУ И НАПОРОЛСЯ НА КОМПРОМАТ!

Выборы без скандалов – это что-то из разряда невероятного, особенно если баллотирующийся кандидат является столь известной персоной, как «железный Арни». Кто бы сомневался, что в процессе предвыборной кампании Арнольда Шварценеггера, возжелавшего пойти по стопам Ронни Рейгана и для разбега стать губернатором Калифорнии, на многоуважаемый электорат обрушится масса занимательных, а порой более чем пикантных сведений о личной жизни мускулистой кинозвезды.

На сей раз огонек сенсации был зажжен Web-сайтом Drudge Report (**www.drudgereport.com**), где опубликовали ссылку на интервью со Шварценеггером в журнале для взрослых Oui (между прочим, оно датировано 1977 годом, грехи молодости, так сказать). Классический случай копания в грязном белье. Полный текст (**www.thesmokinggun.com/archive/arnoldinter1.html**) этого документа (а интервью шло под заглавием «Секс-секреты культуристов») мгновенно появился на скандальном ресурсе The Smoking Gun.

Хотя от интервью попахивает нафталином (как-никак 26 лет минуло с тех пор), любители «клубнички» да пиарщики из предвыборных штабов конкурентов в восторге. Ну как же, тут вам и групповуха в спортивном зале, и разглагольствования о размерах собственного «мужского достоинства», и открытое выражение неприязни к «голубым».

Надо сказать, что судя по реакции на случившееся, Арни не зря носит прозвище «железный». На одной из пресс-конференций, когда назойливые журналисты забросали его вопросами относительно скандальной публикации, он спокойно заметил: «Я здесь для того, чтобы рассказать о моей экономической программе. Я не могу помнить статьи, которые были написаны обо мне 20 или 30 лет назад».



НАШЛИ КОЗЛА ОТПУЩЕНИЯ

В августе по Глобальной Сети вихрем пронесся коварный вирус Lovesan, он же Blaster. Сотни тысяч компьютеров во всех уголках планеты как по мановению волшебной палочки были инфицированы этим неприятным недугом, попортившим немало крови пользователям и положившим «на лопатки» не одну корпоративную систему.

Как-то подозрительно быстро нашелся предполагаемый «виновник торжества». Альянс в составе ФБР и Секретной службы казначейства США с гордостью заявил, что вирус написал и выпустил в свободное плавание по Сети некий 18-летний парень по имени Джеффри Ли Парсон. Любопытно, что многоуважаемые федеральные органы заранее анонсировали арест подозреваемого, которому грозят как минимум 10 лет тюрьмы и штраф в 250 тыс. «американских президентов». Хотя детали следствия не разглашаются, некоторые онлайновые СМИ уже поделились информацией о том, что якобы пока в деле Парсона нет никаких доказательств, кроме показаний единственного свидетеля, вроде бы видевшего нечто напоминающее тестирование вредоносной программы. Ну прямо как демонстрация приключений «человека, похожего на Генерального прокурора».

Культовый Wired не без иронии заявил, что ситуация достойна Книги рекордов Гиннесса: эпидемия еще не закончилась, а вирусописатель уже пойман.

Однако сам Джеффри Ли Парсон считает, что из него попросту сделали козла отпущения. В беседах с представителями прессы Парсон поделился некоторыми «откровениями».

«У меня очень сплоченная группа близких друзей. Я не безрассуден, не принимаю наркотиков, не пью и не курю, арестован в первый раз. Поэтому мне очень больно видеть, в каком свете все выставляют. Я не страдаю депрессией и никогда не стеснялся собственного веса. Я прекрасно понимаю, что правительству необходимо было поймать кого-нибудь, кто ответит за эти преступления. Но я не тот, кто им нужен», – говорит Джеффри. По его словам, он просто жертва показательного процесса.

«КИДАЛОВО» В БОЙЦОВСКОМ КЛУБЕ



Сетевое сообщество, возникшее не так давно вокруг популярной в народе забавы «Бойцовский клуб» (**www.combats.ru**), в последнее время постоянно лихорадит. То и дело случаются инциденты, никоим образом не способствующие нормальной и спокойной игре.

Не так давно из базы данных игроков было исключено около двух десятков человек, входивших в один из самых «уважаемых» кланов Бойцовского клуба, именуемых «Братство Стали» (видать, любители Fallout в нем собрались).

Что же, собственно, случилось? Сайт **runet.ru** в своем материале на эту тему предоставил слово одному из изгнанных игроков (орфография сохранена):

«Ну а как вам вот это: финансовые потери БОС составили 30–40 тыс. долл. (если продать все артефакты клана), из них личных денег соклановцев, потраченных на артефакты $15000... А работы художников и программистов ... Как оценить их труд ? Леша утверждает, что он с нами расчитался) А знаете чем ? Нашим же рисунком ботинок) Хороший бизнес ... Ну что, есть еще у вас желание вкладывать ваши денежки в Лешин кошелек ? Работайте художники, работайте, но не забывайте бесконечно молиться во славу Мусорщика, а то вдруг он подумает, что вы ищите свою территорию) Вы думаете, что вы для него люди ? Забудьте, вы для него никто...».

Чтобы было понятно тем, кто впервые услышал о БК, Мусорщик (он же Леша, Лель) – это псевдоним одного из авторов проекта. Конечно, на самом деле все намного сложнее, чем может показаться после прочтения вышеизложенных откровений.

Почувствовав, что в Клубе не все гладко и не видя путей дальнейшего его развития в том виде, каким он сейчас есть, бойцы клана «Братство Стали» решили «построить» альтернативный игровой сервер. Информация о намерениях просочилась к руководству БК, и те обрушили свой гнев на «братьев».

Подробности скандала в Бойцовском клубе вы найдете на страницах сайта runet.ru (**www.runet.ru/mnenie/3707.html**).

Приготовьте покемона на завтрак.
www.jarusa.com/pokemon

Культовый журнал советских времен «Наука и жизнь» нашел себе место и в Сети.
nauka.relis.ru

Весьма занимательный ресурс, посвященный истинно лондонскому сленгу.
www.londonslang.com

Знаменитые персонажи комиксов и мультфильмов в неожиданном виде.
www.badtoonrising.com

Орка ничего общего с орком не имеет. Убедитесь, заглянув по этой ссылке.
www.orca-live.com

Вершина мира – Эверест.
imagingeverest.rgs.org/Concepts/Virtual_Everest/-1.html

Оперативные сводки с теннисных полей.
www.tenniscorner.net



ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЖИВОЙ ОРГАНИЗМ

...поселился недавно в Рунете по адресу **pelevin.nov.ru/book**. День рождения «младенца» пришелся на 4 августа. Виновниками сего события надо считать хозяев сайта, поклонников творчества Виктора Пелевина (**pelevin.nov.ru**), и нескольких частных лиц, поддержавших этот проект.

В жизни интерактивного живого организма «Книга сайта» принимают участие 236 человек. Утверждается, что все они сплошь личности неординарные, креативные и способные выразить себя в тексте, графике да и в любой другой творческой форме.

Срок жизни для «Книги сайта» был отмерен небольшой – всего шесть недель. За это время каждый из 236 участников проекта заполнял отведенное ему место в книге по своему разумению. 15 сентября доступ к редактированию и внесению новых материалов был прекращен, и за работу взялась редколлегия, которая намерена удалить все, что посчитает малоинтересным, а также займется голосованием при возникновении спорных вопросов.

Поскольку это «Книга», то вполне закономерен вопрос о том, стоит ли ждать ее «бумажного» издания. Пока позиция организаторов акции такова, что тираж будет соответствовать числу авторов (то есть 236 экземпляров), каждый из которых получит томик с коллективным творчеством бесплатно. Но ежели сыщется спонсор, не исключено, что «Книга сайта» станет доступной и более широкому кругу читателей.

СПАМЕР СТРОИТ МАШИНУ ВРЕМЕНИ



Оказывается, существуют везунчики, которым, кроме скучного почтового мусора от Школы американского английского или надоевших «нигерийских» писем в ворохе спама, приходят забавные и любопытные сообщения.

К примеру, некий Боб Уайт предлагает хорошие деньги тем суперизобретателям, которые в кратчайшие сроки смогут поставить ему комплектующие для машины времени. А как вкусно называются эти детальки! Оцените всю прелесть терминологии: «временной преобразователь Acme 5X24 со встроенным темпоральным смещением» и «AMD-размерный модуль генератора деформации с индукционным мотором GRC79». При более пристальном рассмотрении личности отправителя корреспонденции (с точки зрения правоохранительных органов) выяснилось, что сия персона, действуя под именем Робби Тодино, в свое время разослала около ста миллионов обычных спам-писем с рекламами «бесплатных грантов» и «софта для детективов». Тогда судебные органы вкатали парню штраф в 5 тыс. долл. и строго-настрого запретили заниматься рассылками.

Но страсть к спаму сродни алкогольной зависимости, и победить ее очень трудно. Хотя отец Робби утверждает, что его сын совершенно нормален, письма полны слезных просьб помочь путнику, затерянному в чужом пространстве и времени.

Письма «несчастного» путешественника уже вызвали резонанс в Сети. Как бы в ответ на них один из «прикольщиков» открыл онлайновую лавку (**www.davesplanet.net/store/**), «торгующую» всяческими штуками, полезными для путешественников по фантастическим мирам, и даже отправил «заказчику» какие-то старые железяки, утверждая, что это и есть искомый модуль генератора деформации. Робби был премного благодарен, ибо, как выяснилось, он очень серьезен в своих намерениях.

Находитесь в глубоких раздумьях относительно того, чего бы почитать. Может, тут вам помогут.
www.whichbook.net

Здесь собраны все страшно крутые парни (и барышни тоже). Международный каталог супергероев.
www.internationalhero.co.uk

Изображения настоящих американцев (имеются в виду аборигены).
bancroft.berkeley.edu/Exhibits/nativeamericans/

Очень стильный ресторанный рейтинг. Правда, московский.
www.chernovik.ru

Конкурс трэш–рассказа на тему «Убей Центр американского английского!».
zhurnal.lib.ru/t/treshkonkurs

Чаепитие как восточное таинство.
www.east-club.ru

PDA–версия IXBT.
handy.ixbt.com

Сергей Бойко

КИБЕРСПОРТ: ОТСЧЕТ

Разве мог кто-то подумать, что увлечение подрастающего поколения таким на первый взгляд бесполезным занятием, как компьютерные игры, превратится во что-то более серьезное с громким названием «Киберспорт». Несмотря на игнорирование средствами массовой информации, а иногда и откровенные нападки с экранов телевизоров, киберспорт все больше и больше набирает силу, вовлекая новые массы игроков и болельщиков, становясь интереснее, красивее и увлекательней, но главное – становясь профессиональным.

ЧТО ТАКОЕ «КИБЕРСПОРТ»

Итак, киберспорт – это сравнительно новое течение в мире компьютерных игр, когда из простого увлечения и любительских чемпионатов формируется структура с конкретными правилами и играми, в результате появляются игроки высокого уровня, профессионалы, на которых равняются остальные.

Какие же игры представляют наибольший интерес для киберспорта? Конечно, можно провести соревнования по «Тетрису» или Lines2000, но «киберспортивными» от этого они не станут. Практика показала, что наиболее важные следующие критерии:

- Возможность игры человека с человеком.
- Большая армия поклонников по всему миру.
- Однозначные критерии определения победителя.
- Сбалансированность и отсутствие влияния на победу случайных факторов.
- Возможность записать «демку» (повтор матча).
- Техническая поддержка и своевременное устранение всех найденных «багов».
- Возможность игры по Internet.

Сейчас есть два жанра, занявших лидирующие позиции в киберспорте. Это **FPS** (first person shooter): Counter-Strike, Quake III: Arena, Unreal Tournament 2003 – и **RTS** (real-time strategy): StarCraft, WarCraft 3. Пожалуй, о них знают все – даже те, кто с компьютерными играми знаком лишь понаслышке, так что и рассказывать о них мы в этой статье не станем.

ПЕРЕДОВЫЕ КИБЕРСПОРТИВНЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ

Cyberathlete Professional League

В 1997 г. Анжел Муньоз основал первую в истории профессиональную киберспортивную организацию под названием Cyberathlete Professional League (далее – CPL). Основатель загорелся идеей перевести соревнования с любительского на профессиональный уровень, и это ему удалось. В феврале 2000 г. был открыт европейский отдел – CPL Europe. Денежные фонды американских турниров были значительно больше, но зато европейские состязания отражали предпочтения местных игроков.

Призовой фонд CPL постоянно увеличивается. Если на первом турнире приз составил всего $3500, то на последнем CPL Pentium® 4 Processor Summer 2003 Championship (проходившем в США по Counter-Strike) – $200 000. Последний европейский чемпионат, Intel CPL Europe France 2003, проводился по двум номинациям – Counter-Strike и WarCraft 3 – с призовым фондом $25 000. Следующий, CPL Europe Fall 2003 – Copenhagen, ожидается в ноябре по тем же номинациям с призовым фондом $50 000. По заявлению Анжела Муньоза, в следующем году на организацию и призовые фонды всех турниров под эгидой CPL планируется потратить около $1 000 000.

CPL была первой и стала образцом того, как нужно проводить большие соревнования. Серьезнейший подход к правилам, конфигурации машин и пожеланиям геймеров явился примером для последователей. Кроме того, специально под CPL изменялся сам Counter-Strike. По сути, правила CPL де-факто оказались во многом стандартом для проведения многочисленных региональных состязаний. Единственным недостатком (по сравнению с тем же WCG) можно назвать то, что игроки должны внести регистрационный взнос и добираться на место за свой счет. Что, к сожалению, не дает возможности попасть на такие чемпионаты без спонсорской поддержки отечественным геймерам.

Ongamenet Starleague

Профессиональная корейская организация, сумевшая заставить телевидение «работать» на киберспорт. В 1999 г. был проведен первый турнир по StarCraft под названием Progamers Korea Open, который транслировался по телевидению. Организаторы данного турнира впоследствии создали там канал Ongamenet и саму «Звездную Лигу». На сегодня этот канал – один из первых в рейтинге развлекательных передач Южной Кореи.

Каждый сезон Лига меняет свое название в зависимости от спонсора. Так, проходящий сейчас чемпионат называется Mycube OGN Starleague (призовой фонд – 60 000 000 корейских вон, что составляет примерно $51 000).

По сути, Ongamenet, популяризовав StarCraft, вывел его на профессиональный уровень, доселе не достижимый ни одной компьютерной игрой. Лучшие старкрафтеры заключают контракты на сумму до $200 000 в год, а также снимаются в различных рекламных роликах. Корея – единственная страна, где киберспорт уже сформировался и профессионалы могут жить за счет своих игровых заработков.

World Cyber Games

В 2001 г. впервые прошел международный чемпионат под названием World Cyber Games (далее – WCG), организованный корейской фирмой Samsung Electronics, который по праву назвали компьютерными Олимпийскими играми. Отличительной чертой этого действа стало проведение вначале отборочных соревнований в разных странах, после которых их победители съеха-



Сейчас есть два жанра, занявших лидирующие позиции в киберспорте. Это FPS (first person shooter): Counter-Strike, Quake III: Arena, Unreal Tournament 2003 – и RTS (real-time strategy): StarCraft, WarCraft 3.



лись на гранд-финал в столицу Южной Кореи Сеул. Все расходы на проезд и проживание организаторы взяли на себя.

Гранд-финал собрал 430 игроков из 37 стран мира, в том числе и из Украины. Всего было шесть игр: Age of Empires II, Counter-Strike, FIFA 2001, StarCraft: BroodWar, Unreal Tournament, Quake III: Arena. Общий призовой фонд составил $300 000.

В 2002 г. финал проходил в корейском городе Дайджоне, куда приехали 462 игрока из 45 стран мира. FIFA 2001 обновили до 2002, остальной список игр остался прежним. Призовой фонд гранд-финала также не изменился.

2003 год. На этом WCG произошла существенная смена набора игр: сняли Quake III: Arena, Age of Empires II заменили на Age of Mythology, FIFA 2002 – на FIFA 2003, Unreal Tournament – на Unreal Tournament 2003, добавили WarCraft 3. Кроме того, впервые будет присутствовать консольная игра для Xbox – Halo. На финале в Сеуле ожидается около 600 игроков из 55 стран. Призовой фонд увеличен до $350 000.

Отличительной чертой WCG является гранд-финал в Корее. Это не только соревнования, проживание и питание, но и множество различных экскурсий и шоу, организованных для игроков и журналистов. Отдельного внимания заслуживают награждение участников, а также церемонии открытия и закрытия турнира. Все выглядит ярко и красочно – сразу напрашивается аналогия с Олимпийскими играми. На данный момент WCG – самый мощный и крупномасштабный чемпионат по компьютерным играм. Фирма Samsung Electronics сделала поистине прекрасный подарок геймерам всего мира, предоставив возможность не только получить большие призы, но и прекрасно провести время на гранд-финале.

Electronic Sports World Cup

В этом году Франция взорвалась целым фейерверком киберспортивных событий. Это Clickarena (призовой фонд – $75 000), CPL France ($25 000). Но самым значительным стало новое международное соревнование под названием Electronic Sports World Cup (далее – ESWC) – европейский аналог WCG, только в меньших масштабах.

Финал состоялся в июле во Франции и собрал 400 игроков из 29 разных стран (к сожалению, Украина не попала в этот список). Всего были заявлены три официальные номинации: Counter-Strike ($100 000), Unreal Tournament 2003 ($20 000) и WarCraft 3 ($20 000), а также две дополнительные: CS-female ($6000) и Quake III: Arena ($10 000). Общий призовой фонд турнира составил $156 000.

Проведение напоминало схему WCG, но региональные отборочные состязания ложились на плечи местных организаций, которые брали на себя расходы по их проведению и отправке игроков во Францию. Возможно, если найдутся спонсоры, в следующем ESWC примут участие и украинские команды.

Игроки, побывавшие там, отмечают высокий уровень организации, множество красивых девушек и отличную праздничную атмосферу.

СТРУКТУРА КИБЕРСПОРТИВНОГО СООБЩЕСТВА

Основным фактором, влияющим на формирование зарубежной и отечественной игровых школ, является качество Internet. Так, учитывая отличную связь, многие зарубежные игроки тренируются через Internet на публичных серверах и в онлайновых турнирах. Отечественный геймер не имеет таких условий в силу известного качества наших телефонных линий, так что подготовку приходится проводить в компьютерных клубах.

Каждому клубу выгодно привлекать как можно большее количество людей, поэтому имеет смысл собрать у себя сильную клубную команду, которая будет поднимать его престиж на чемпионатах. Таким образом, в хороших клубах сильные игроки получают возможность тренироваться бесплатно, прибавляя к своему нику небольшую приставку с названием клуба.

Игроки в WarCraft 3 и StarCraft находятся в несколько лучшем положении, чем квейкеры или каэсеры, – специально для раскрутки своих игр Blizzard создала ряд онлайновых серверов по всему миру под общим названием battle.net. Положительной особенностью их продуктов является неприхотливость к качеству связи – безусловно, иногда лаг может испортить тактическую задумку, но это не идет ни в какое сравнение с игрой в шутеры, где разница в пинге дает просто огромные преимущества.

Следующий этап – это образование кланов. В Counter-Strike без клана просто нельзя – как-никак игра командная. Квейкеры собираются в кланы и привлекают сильных игроков для того, чтобы всем стало страшно от одного лишь названия клана в нике квейкера. Стар- и варкрафтерам кланы нужны для совместных тренировок.

На уровне страны проводится целый ряд различных чемпионатов, которые собирают киберспортсменов изо всех регионов. Часто клубы устраивают соревнования с



Несмотря на молодость отечественного киберспорта, Украина уже имеет реальные достижения на мировой арене – в 2002 году на Кубке наций по Quake III: Arena одесский игрок Chip и киевлянин Terminator взяли бронзовые медали!
Кстати, недавно появилась Федерация киберспорта Украины (ФКСУ), под эгидой которой прошло несколько крупных турниров. Будем надеяться, что эта тенденция сохранится и украинский киберспорт будет и дальше расти и развиваться.

неплохим призовым фондом, иногда на них приезжают игроки из ближнего зарубежья. В особо «продвинутых» городах существуют свои лиги по различным видам игр. В Украине как пример можно привести Киевскую лигу киберспорта (KCL), в России есть лига питерского клуба M19.

Дальше идут международные чемпионаты. Кроме уже названных, существует целое множество различных турниров, которые один за другим проходят в Европе. Тут призы намного больше, но и попасть на них значительно сложнее.

ЧЕМПИОНАТЫ И БОЛЕЛЬЩИКИ

«Не можешь играть – болей, тогда, если победит твой кумир, победишь и ты», – гласит классическая аксиома болельщиков всех времен и игр. Любой крупный турнир привлекает людей, которые играют посредственно, но зато любят «болеть».

Возникает вопрос, как же проходят соревнования и где они освещаются? У нас это происходит примерно так. Репортажи с чемпионатов ведутся в онлайн-режиме на крупных киберспортивных ресурсах. Вначале выкладывается сетка турнира, и начинаются игры – по мере их прохождения болельщики следят за сеткой и пишут комментарии в ленту новостей, где ведется репортаж, а после чемпионата появляются «демки» – скачав их, можно посмотреть самые интересные «бои».

На престижных зарубежных соревнованиях открывают специальные серверы для наблюдения, куда можно зайти (с помощью самой игры) и видеть матч «вживую». Кроме того, в сети IRC ведется трансляция на специально созданном канале, где в текстовом режиме выводятся сообщения о ключевых действиях игроков и текущем счете.

КИБЕРСПОРТ В УКРАИНЕ

А как же обстоит дело с киберспортом у нас в стране и есть ли какие-то серьезные достижения?

Настоящее движение образовалось «в эпоху» Quake II, когда начались выезды наших «бойцов» в Россию. Это были времена доминирования киевского клана kpd под предводительством Partizan'a. С выходом Quake III: Arena часть игроков «завязала», а часть перешла на новую версию «Квейка». Тогда и дали о себе знать одесские квейкеры, самым известным из которых стал James.Mask.

В 2000 г. появилась первая киевская лига по Counter-Strike, которая сплотила и организовала «каэсерское» движение столицы. По праву можно сказать, что благодаря KLCS киевская школа CS считается самой сильной в Украине. Просуществовав до 2002 г., координаторы проекта SalvadorLimones и Caffboy, объединившись с квейкерским кланом kpd, создали новый киберспортивный портал GameInside.com. В рамках этого проекта была учреждена новая Киевская лига киберспорта (KCL), и на данный момент она провела уже два сезона. Призовой фонд второго, кстати, составил $1500.

Помимо киевской, весьма серьезная лига Counter-Strike существовала и в Одессе – на сегодня этот проект перерос в «Одесскую Лигу Кибер Игр». Также действуют лиги по Counter-Strike в Харькове и Донецке. А во Львове, при клубе «Назгул», организуются чемпионаты по целому ряду игр: Counter-Strike, Unreal Tournament 2003, WarCraft 3, Heroes of Might & Magic 3.

Первым событием, давшим реальные надежды отечественному игровому сообществу, стало проведение WCG 2001. Украине несказанно повезло, и она принимала участие уже в первых «олимпийских» киберирах. На гранд-финале нас представляли четыре квейкера и команда каэсеров. James. Mask, показав хорошую игру, вошел в Топ-12. Однако команда xb под предводительством небезызвестного ZeroGravity не смогла выйти из группы – из-за некоторых недоразумений в правилах им засчитали два технических поражения.

Настрой на 2002 год был, можно сказать, боевой, и в итоге наши киберспортсмены наконец-то уехали из Кореи с наградами: на Кубке наций по Quake III: Arena одесский игрок Chip и киевлянин Terminator взяли бронзовые медали! Помимо этого, Chip вошел в Топ-6, а симферопольский старкрафтер Vogg'Nirvana смог выйти из группы (Топ-16), чем безумно порадовал всех.

2003 год принес WarCraft 3 и «унес» Quake III: Arena. Квейкерское сообщество объявило траур, а по его окончании перешло на Unreal Tournament 2003. В результате большая часть игроков, прошедших региональные отборочные соревнования по Unreal Tournament 2003, является бывшими квейкерами.

Давать прогнозы на гранд-финал WCG в этом году довольно трудно. В Украине есть четыре сильных игрока мирового уровня по WarCraft 3. Старая квейкерская школа, перешедшая на платформу Unreal Tournament 2003, тоже должна себя показать. Сложно сказать о StarCraft – вряд ли хоть каким-то европейским киберспортсменам удастся переиграть корейских асов, а вот выйти из группы у нас, может, и получится.

Как видим, несмотря на молодость отечественного киберспорта, Украина уже имеет реальные достижения на мировой арене. Кстати, недавно появилась Федерация киберспорта Украины (ФКСУ), под эгидой которой прошло несколько крупных турниров. Будем надеяться, что эта тенденция сохранится и украинский киберспорт будет и дальше расти и развиваться.

ПОДВЕДЕМ ИТОГИ

Киберспорт пока еще очень молод, к тому же в данной сфере имеется еще много разных осложняющих ее развитие моментов. Но как бы там ни было, это интересно, это захватывающе, это зрелищно. Просмотр «демок» игроков мирового уровня доставляет необычайное удовольствие. Красоту хорошей командной игры в Counter-Strike или красивых «триксов» Quake III: Arena можно увидеть, даже не очень в них разбираясь.

Пройдет время, и киберспорт станет весьма распространенным явлением, а его чемпионы такими же почитаемыми, как спортсмены традиционных видов спорта. И когда по телевидению покажут, что наш, украинский, игрок занял призовое место на международном соревновании по компьютерным играм, думаю, мы порадуемся за него не меньше, чем за братьев Кличко. ■

Эх, прокачусь!

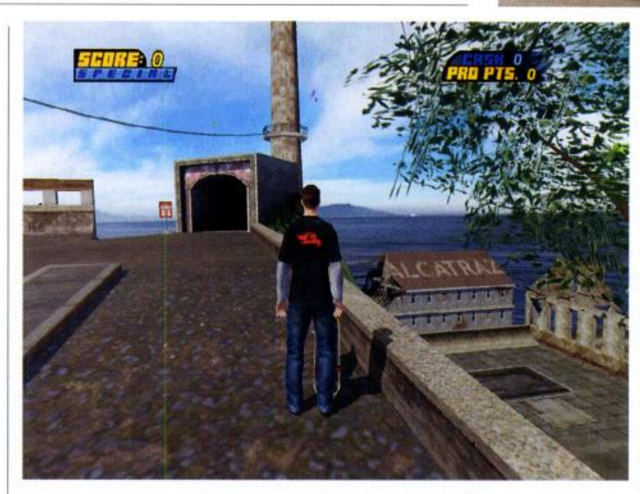


Александр Птица

Флагман из флагманов. Знамя, зовущее к новым победам всех виртуальных экстремалов. Наше все. Тони Хоук со товарищи. Снова на экранах. Снова в умах и чаяниях народных масс. По традиции нас, пользователей ПК, а заодно и ребят-«яблочников», немножко обидели, выпустив Tony Hawk's Pro Skater 4 для этих платформ почти на год позже консольных версий. Но, как говорится, и на том большое человеческое спасибо господам портировщикам.

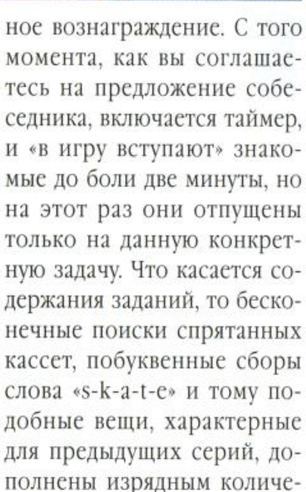
Чем же порадовал своих поклонников «лучший скейт-симулятор всех времен и народов» в своей новой инкарнации? На первый взгляд, внешне вроде ничего не изменилось, разве что, может быть, несколько детальнее стали модельки скейтеров да текстуры побогаче (хотя иногда они кажутся чуть «замыленными»). Но ведь известно, что внешность – штука обманчивая, и Tony Hawk's Pro Skater 4 оказался полон сюрпризов как раз в плане игровой механики. А наиболее существенным изменениям подверглась самая сердцевина игры – ее однопользовательский «режим карьеры».

Опять же поначалу все, как обычно. Даже список спортсменов практически идентичен предыдущим сериям. Те же Тони Хоук, Боб Бернквист, Баки Ласек, Стив Кабаллеро и другие заслуженные мастера экстремального спорта со своими индивидуальными характеристиками и излюбленными трюками. Но стоит только начать и попасть на первую арену под названием «Колледж», как неожиданности начинают сыпаться, как из рога изобилия. Мало того, что сама арена раза в четыре превышает по площади самую обширную из присутствовавших в THPS3, так еще вдобавок куда-то исчез привычный двухминутный временной лимит, выделявший-



ся прежде на один «сеанс» катания на одной отдельно взятой арене. Кстати, принимайте слово «арена» в нашем тексте как некую условность, поскольку под ним в THPS4 кроются такие непохожие друг на друга местности, как живописный уголок Сан-Франциско, кусочек самой известной в мире тюрьмы Алькатрас, улицы и мосты Лондона или симпатичный зоопарк.

Но вернемся к системе игровых заданий (они, кстати, стали намного сложнее и интереснее, чем раньше). Совершив для ознакомления с окрестностями несколько кругов по предложенной арене, мы замечаем, что в некоторых ее точках стоят какие-то люди, – это явно неспроста. Так и есть, именно они и предлагают нашему спортсмену, жаждущему карьерного роста, очков и приятных во всех отношениях бонусов, выполнить то или иное задание, за что и полагается заслуженное вознаграждение. С того момента, как вы соглашаетесь на предложение собеседника, включается таймер, и «в игру вступают» знакомые до боли две минуты, но на этот раз они отпущены только на данную конкретную задачу. Что касается содержания заданий, то бесконечные поиски спрятанных кассет, побуквенные сборы слова «s-k-a-t-e» и тому подобные вещи, характерные для предыдущих серий, дополнены изрядным количеством более оригинальных, даже где-то изощренных предложений. На каждом из девяти уровней вам предстоит выполнить 16 заданий, т. е. в общей сложности получается почти 150 штук.



Сильной стороной серии THPS всегда были блестящие саундтреки. Четвертый «Тони» не подкачал и в этом смысле. 35 композиций в исполнении AC/DC, Offspring, Iron Maiden, The Cult, Sex Pistols и других «монстров» музыкальной сцены способствуют адреналиновой подкачке как нельзя лучше.

Не считайте меня занудой, но я в очередной раз позволю себе развернуть агитацию в пользу такого полезного устройства, как геймпад, ибо, управляя с клавиатуры, вы вряд ли достигнете громких успехов в карьере элитного скейтера и, возможно, даже бросите игру, так толком ничего и не увидев. И будете более чем не правы, поскольку параметр «играбельность» у Tony Hawk's Pro Skater 4 просто зашкаливает. ■

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Жанр спортивный симулятор
Разработчик Neversoft/Beenox
Издатель Activision O2/Aspyr
Web-сайт www.aspyr.com/mini-sites/thps4/



ЗА Новая концепция режима карьеры; оригинальные игровые задания; великолепный дизайн огромных «арен» для катания; традиционно сильный саундтрек

ПРОТИВ Подтормаживание даже на довольно мощных системах

ВЕРДИКТ В это трудно поверить, но лучший скейт-симулятор сумел прыгнуть выше головы

Тарас-Разрушитель

Домашний ПК ВЫБОР ★★★★★ РЕДАКЦИИ №10/2003

– Тато, а шо краще:
танк чи кулемет?
Л. Подервьянский

Сергей Галёнкин

Вы слышите эти стоны? Это горят в аду разработчики краснознаменного движка GeoMod и двух недоигр Red Faction. Помните, чем они оправдывали возможность разрушения стен только в определенных местах? Правильно, «кинематографическим» сюжетом. Так вот, они вам врали.

Silent Storm (или S², можно S2, но ни в коем случае не SS – аббревиатура, знаете ли, та еще) не вяжет игроку руки за спиной и не гонит ударами приклада по узким тюремным коридорам, выдавая их за голливудские декорации. Вместе с тем она не высаживает вас в чистом поле с неясными целями и туманными перспективами – именно так любил пугать новичков великий Jagged Alliance. В нашем случае мы имеем практически идеальный сплав мнимой (а вы на что надеялись?) свободы с заранее прописанным сюжетом, который, кстати, создал нанятый за рейхсмарки сценарист все той же JA2.



разведчики, вооруженные сюрикенами и автоматами с глушителями, могут перерезать пивные глотки противнику раньше, чем он успеет сказать «Panzerklein». Снайперы хотя и не очень подходят для операций в закрытых помещениях, способны истребить всех фашистов в округе, не попортив шкурку. И оснащенные тяжелыми пулеметами, ракетными установками, обвязанные лентами и обвешанные гранатами гренадеры во главе с Тарасом – худший кошмар неприятельских солдат. Ни спрятаться, ни скрыться – за время прохождения игры Тарас со товарищи собственноручно уничтожил полсотни строений различной стоимости и сложности, а вместе с ними и несколько сотен обезумевших фашистов.

Несмотря на то что выбор главного героя ограничен всего тремя странами – Англия, США и Советский Союз, потешить свое национальное эго может представитель практически каждой европейской страны – от француза до, аплодисменты, украинца. Во-первых, уже на этапе создания своего персонажа ваш непокорный слуга подобрал ему прическу типа «козацький оселедець». Так что, невзирая на русскую речь, льющуюся из уст протагониста британского происхождения в редких диалогах, визуально отличить его от бойца украинского сопротивления невозможно. Во-вторых и в-главных, в команду можно взять специалистов всех рас и наций – впервые пресловутая политкорректность пошла игре на пользу. Сразу отсеяв афро-, да и просто американцев, я остановил свой взгляд на Тарасе Павловиче. Судите сами – украинец, специалист по тяжелым вооружениям, виртуозно обращается с пулеметами, а в свободное время исполняет произведения Шевченко, аккомпанируя себе на любимой кобзе, с которой и был запечатлен на фото в личном деле. Сложный выбор, да?



На самом деле имеющиеся классы бойцов заставляют поломать голову над подбором единомышленников и, соответственно, над тактикой прохождения игры. Бесшумные

Кроме основных истребителей вражеского населения, имеются обычные солдаты, а также вспомогательные классы – инженеры и врачи. Первые могут заминировать практически все, что для этого годится, а вторые оказывают первую помощь на поле боя. Лично я не рекомендую вам использовать медиков – если вы настолько беспечны, что позволили своим бойцам попасть под вражеский огонь, вам не место на этой войне. Учтите, что врачи не «восстанавливают хитпойнты», как в других играх, а всего лишь останавливают кровотечение – после схватки раненому бойцу придется провести некоторое время в госпитале (если вы играете на сложном уровне).

Физический движок Silent Storm превосходно справляется с обсчетом поведения

«ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM»
Жанр пошаговая тактическая стратегия
Разработчик Nival Interactive
Издатель «1С»
Web-сайт www.nival.ru/rus/s2_info.html



ЗА Затягивающий геймплей; прекрасная графика; реалистичная физика
ПРОТИВ Отсутствие мультиплеера; множество мелких ошибок
ВЕРДИКТ Nival установила стандарт качества в жанре пошаговых стратегий



самых невероятных объектов и их коллизий. Голливудским создателям спецэффектов для всевозможных «Спасений рядовых Райанов» впору паковать вещички – все, что вы мельком видели в этих многомиллионных постановках, уже записано на двух магических кусках пластика округлой формы и продается в розницу по цене 39,99 грн с учетом НДС. Заурядный фрагмент заштатного боя в глухой французской провинции: группа гитлеровцев укрылась за углом здания, рассчитывая таким образом лишить Тараса положенной экспы. Делай раз: тяжелый Дегтярев крошит кирпич в пыль – один из немцев, сраженный пулей в плечо, отлетает на пару метров, роняя автомат, тяжело ударяется о попавшуюся на пути стену и медленно сползает вниз. Осиротевшая каска откатывается в сторону и, покачавшись для пущего реализма, замирает. Делай два: осколочная граната сквозь образовавшееся отверстие приземляется как раз перед бесстыжими глазами захватчиков. Одно мертвое тело, живописно взмахнув руками, вылетает в нашу сторону, переворачивается в полете и замирает в вынужденной позе, неестественно вытянув сломанную взрывной волной руку. Остальных умников мы обнаруживаем, завернув за угол, – их трупы и оружие образовывают притягивающую взор картину массовой смерти. Будь в игре еще больше графического реализма, впечатлительные игроки уже бы зажимали рты руками.

Структура миссий немного напоминает Fallout Tactics. На карте Европы от Британских островов до Урала отмечены зоны, представляющие интерес. В некоторых из них имеются локации, посетив которые мы непременно обнаружим что-то интересное, причем обход таких мест допускается совершать в любой последовательности. В каждый момент вы можете отправиться на три-четыре разных задания, которые выбираются сообразно с собственными представлениями об их сложности. Кроме этого, по карте беспорядочно мечутся фашистские патрули – аналог random encounters. Они служат преимущественно источником бесплатной экспы и патронов, поскольку, как правило, особой сложности не представляют.

Разумеется, вы можете играть и за Германию – в любом случае главный враг, в роли которого выступает транснациональное полумасонское общество, будет один и тот же. В двух кампаниях разнятся несколько первых миссий, бойцы и вооружение на складе – все равно вы рано или поздно перейдете на трофейные средства истребления.

Как и в любую игру от Nival, в Silent Storm положительно не рекомендуется играть без патча, который, кстати, должен появиться аккурат к поступлению этого номера в продажу. Мелких ошибок масса. Например, на старших уровнях снайпер Зина одной меткой пулей, пущенной с большого расстояния, может разорвать тело невезучего фашиста на части – напоминать о его присутствии будет только каска да оружие бедолаги. Зинаида мрачно комментирует это событие: «Противник ранен!» или «Мне бы еще раз в него стрельнуть!». С чувством юмора у нее, по крайней мере, все в порядке. Один эпизод за союзников пройти практически невозможно – во всяком случае у нас это не получилось, и, судя по отзывам на форумах игры, мы не одиноки. Широко разрекламированный редактор у нас также не запустился – остается поверить разработчикам на слово в том, что с его помощью можно переделать игру до неузнаваемости. По крайней мере с «Блицкригом» они нас не обманули. Мультиплеер – главный пункт наших претензий. Впрочем, в частном разговоре разработчики пообещали его в грядущем дополнении. Хорошего понемногу, не так ли?

Системные требования Silent Storm как для пошаговой стратегии выглядят несколько шокирующе. Вы привыкли довольствоваться трехсотмегагерцевым компьютером для игры в любимый JA2? Бегом в магазин за апгрейдом! Минимальная конфигурация, указанная на коробке, подобно многочисленным «эмуляторам PS2» традиционно способна лишь на демонстрацию заставки. Ориентируйтесь на 1 GHz минимум. Определить, какая машина способна обеспечить обсчет поведения тридцати двух осколков гранаты в реальном времени, мы оказались не в состоянии – при попытке проверить у нас уже сгорел один компьютер на фреоновом охлаждении (см. материал Макса Потапова в этом же номере). С другой стороны, количество fps в пошаговой стратегии – это тот параметр, на который вы будете обращать внимание в последнюю очередь.

Как обычно, у Nival Interactive получилась шокирующе интересная, маниакально аддиктивная и невероятно глубокая игра. Сорок ночных часов, проведенных за Silent Storm за эти неполные полмесяца, – пропавшая из жизни полноценная рабочая неделя, согласно КЗоТ Украины. Пожалуй, в следующем оффtopic уже я буду описывать свои безуспешные попытки стереть этого пожирателя времени. ■

Физика Silent Storm в действии



Немец еще не знает, что Зина бросила гранату



Взрыв выбивает двери и ударяет тело о стену



После удара труп падает в дыру в полу



Тело валится на первый этаж и скатывается вниз

Овердрайв

Домашний ПК Выбор редакции №10/2003

Shmu-Hadron.exe v.9.7.0 (С. Светличный), Danko.com v.9.7.2 (О. Данилов)

21 год назад, в 1982 г., вышел фильм TRON – этакий концептуальный хакерский боевичок о приключениях оцифрованного человека внутри компьютера. В свое время он пользовался определенной популярностью (хотя до нас тогда так и не добрался – эпоха видеопиратства еще не наступила), но все равно, что подвигло Disney спустя два десятилетия создать сиквел, да еще не в виде фильма, а компьютерной игры – умом понять невозможно.

С другой стороны, нам же лучше – если бы Disney задумалась о целесообразности такого поступка, то мы бы вполне могли остаться без самого оригинального шутера этого года (да, пожалуй, и нескольких предыдущих тоже).

Сюжет в игре очень неплох и является логическим развитием событий двадцатилетней давности – в наше время компьютерную фирму Encom собирается поглотить некая злодейская компания fCon. Руководители выяснили, что Алан Брэдли заново открыл способ оцифровки живых людей, позволяющий «загружать» их в компьютер, и решили присвоить все его наработки – для чего начинают хакерскую атаку на Encom. Но случайно попавший под общую «дигитализацию» сын Алана Джет не собирается сдаваться без боя – хотя ему противостоит не только армия оцифрованных хакеров Data Wraiths, но и сотрудник службы безопасности fCon по имени Thorne, который из-за сбоя во время оцифровки превратился в угрозу существованию всей компьютерной сети...

Бред, скажете вы? Ага, согласимся мы. Но бред, просто потрясающий размахом и фантазией его создателей – причем, поскольку его делали люди, не самые далекие от компьютеров (Monolith является одним из лучших, по нашему мнению, разработчиков), то и откровенных ляпов, вроде взлома сайта Пентагона из Microsoft Word, здесь тоже нет. У монолитовцев получился удивительно целостный и, что самое парадоксальное, достоверный мир, в котором программы принимают облик людей, городской хаб выглядит, как оживленный центр огромного мегаполиса будущего, progress bar оказывается кислотным баром дискотечной направленности, а пакет данных – скоростным поездом, мчащимся по



ГОНКИ НА LIGHT CYCLE (ИЗ ФОРУМОВ НА GAMMER)

Сергей Светличный
ЗЫ: а гонки напрягают реально (кроме чемпионата из трех заездов в самом начале у меня было еще два раза по несколько заездов). Причем напрягают они, похоже, всех – монолитовцы уже выпустили патч, который среди прочих фиксов позволяет скипать гонки в сингле :-)

Kertis
Патч, убирающий гонки... Мечта. Я так и обречен гоняться. Блин.

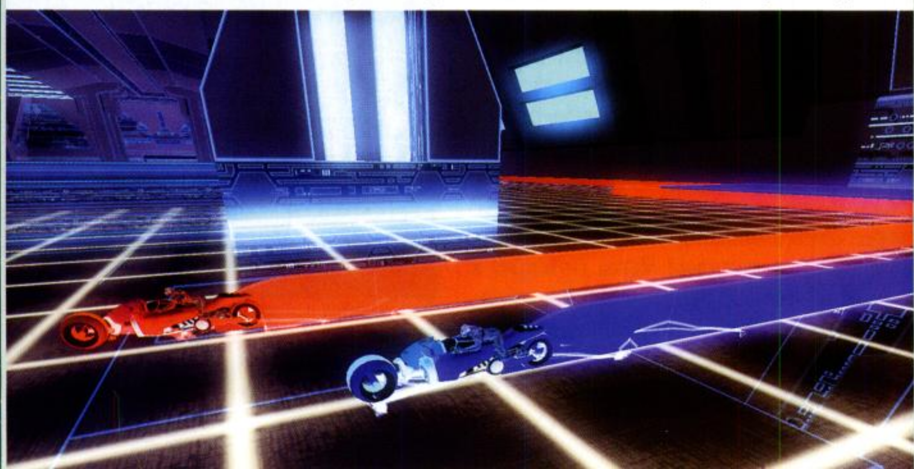
Сергей Светличный
Снижение уровня сложности до easy (это можно сделать в любой момент, даже посреди уровня) помогает прохождению этих самых гонок...

Birua
Так ведь очень справедливо Номад писал: тише едешь, дальше будешь... Тихо катишься себе на нормале, никого не трогаешь, только успел пару бонусов собрать, а все противники уже поразбивались :)
Жаль, я человек, мультиплеером обделенный, мне эти светоциклы понравились, но лишь человеческие ошибки сделают их по-настоящему интересными.

Сергей Светличный
К сожалению, это помогает только в первых заездах – дальше арены становятся меньше, трэйлы – длиннее, появляются преграды и неуязвимые танчики, которые в тебя стреляют... Так что не очень-то покатаешься в таких условиях :-(

Олег Данилов
А вот меня гонки с танчиками не напрягли совершенно, даже прикольно получилось.

Birua
Следующие три заезда пройдены без особых проблем (не с первой попытки, конечно), было довольно весело, танчики промахнулись :-)))







TRON 2.0			
Жанр first person shooter **Разработчик** Monolith Productions **Издатель** Disney Interactive **Издатель в СНГ** «Новый диск» **Web-сайт** www.tron20.net	Графика ★★★★★ Звук ★★★★☆ Играбельность ★★★★★ НАША ОЦЕНКА ★★★★★	ЗА	Затягивающая атмосфера; оригинальный мир; захватывающий геймплей; великолепная графика; интересный сюжет; искрометный юмор
		ПРОТИВ	Далеко не всем понравятся гонки на light cycle
		ВЕРДИКТ	Один из лучших шутеров года и совершенно точно самый оригинальный

монорельсу... Здесь приходится спасаться от форматирования винчестера, ныряя в открывшийся сетевой порт, заниматься оверклокингом старой системы, взламывать файрволл, загружать подпрограммы с новым оружием и способностями в свою оперативную память, оптимизировать их, выводя из альфа-версии в бету, а затем – отправлять на «золото», проводить дефрагментацию и лечить заражение антивирусом...

Игра проходится буквально на одном дыхании – поскольку, несмотря на всю свою оригинальность и «концептуальность» (а может, наоборот – благодаря им), TRON 2.0 оказывается отличным шутером с удивительно органичной графикой (если вам кажется, что скриншоты – жуткая кислота, посмотрите на игру в динамике, и вы измените свое мнение), увлекательным игровым процессом, интересным сюжетом и традиционным для Monolith прекрасным чувством юмора.

P. S. Вот только в конце титров после прохождения игры мы так и не дождались фирменного монолитовского «послесловия»... ■

Из беседы Shmu-Hadron.exe (С. Светличный) и Danko.com (О. Данилов) в System Tray (курилка). 1425675000 мс от Р. Т. 2.0

Danko.com Ты какой сейчас версии?

Shmu-Hadron.exe 8.4.5

Danko.com Да... Я всего 5.6.3. Зато Y-Amp и LOL до «золота» уже проапгрейдил, теперь прыгаю как сумасшедший и антивирусы со ста метров в глаз бью.

Shmu-Hadron.exe Ха. Так у меня уже все подпрограммы на «золоте», одна только бета осталась.

Danko.com У меня еще и альфы встречаются. Вчера старую систему разгонял... Как у нее с перегрева крышу сорвало – то пол пропадет, то стены мерцать начинают. Да, а ты был прав – read-only танки злые.





ТРОНО-ГЕЙМЕРСКИЙ СЛОВАРЬ

Alpha, Beta, Gold – уровни (версии) подпрограмм
Archive Bins – контейнеры с подпрограммами (*Red nodes*), кодами доступа (*Blue nodes*) и e-mail (*Green nodes*)
Build Notes – бонусные очки опыта
Build Points – очки опыта
Byte – NPC-проводник, help
Code Optimization Ware – устройства, улучшающие оружие, броню и спецспособности
Control bit – ключ к дверям
Core Dumps – трупы врагов
Data Streams – порталы, телепортеры
Exit Port – выход с уровня
Finder – патрульный поисковый бот
I/O Nodes – средство комуникации
Illegal Program Termination – Game Over за уничтожение нейтрального или дружественного персонажа
Intrusion Counter-Measure Programs (ICP) – полиция TRON 2.0 под командованием Kernel
Permissions – коды доступа, ключи
Procedurals – способности лечить (Disinfect), идентифицировать (Port) подпрограммы или оптимизировать память (Defrag)
Resource Hogs – одни из противников
Sec Rezzers – сигнал тревоги и телепорт для ICP
Subroutines – подпрограммы. Делятся на Combat (оружие), Defense (броня, защита) и Utility (разнообразные спецспособности и бонусы).
Version – количество заработанных очков опыта, уровень игрока





Александр Птица

Власть и массы (диалоги, монологи, документы)

Элиас Канетти, лауреат Нобелевской премии по литературе (в книге «Власть и массы»)

Масса, вдруг возникающая там, где только что ничего не было, – явление столь же загадочное, сколь и универсальное. Стояли, допустим, вместе несколько человек – пять, десять, от силы двенадцать, не больше. Не было никаких объявлений, никто ничего не ждал. И вдруг все уже черно от людей.

Демис Хассабис, вундеркинд игрового дизайна, идеолог и лидер проекта «Республика. Революция» (пять лет назад)

Нет, конечно, на заре туманной юности мне было очень комфортно за широкой спиной дяди Пети Молинье, и хотя народу очень понравился мой «Парк развлечений» (Theme Park), забавы в песочнице и катание на роллеркостерах для такого парня, как я, – это слишком мелко. Пора играть по-крупному. Для начала нужно захватить банки, почту, телегр... Нет, что я говорю. Привлечь толпу на свою сторону мне поможет... модель некоей новой страны. Лучше всего, чтобы она была нестабильной. Возьмем за образец постсоветские режимы (они как раз относительно новые). Забросим в плавильный котел по чуть-чуть современных реалий России, Украины и Беларуси, тщательно размешаем, сделаем правителя мерзким гадом и к тому же бывшим КГБ-эшником, сбросить которого с президентского поста – истинное удовольствие. И тогда играющие массы сдадутся на милость победи-

телю, то есть мне. С выбором названия проблем не будет. Революционный проект должен именоваться только по-революционному.

Автор

Кстати, Демис Хассабис еще не вышел из комсомольского возраста. Ему всего 26 лет.

Элиас Канетти

Они стекаются сюда отовсюду, как будто движение по улицам стало односторонним. Многие понятия не имеют, что случилось, спроси их об этом – они не смогут ответить; и все-таки они спешат присоединиться к толпе. Их движению присуща решительность, свидетельствующая отнюдь не о простом любопытстве. Можно сказать, что движение одного оказывается заразительным для другого, но дело не только в этом: у них есть цель. Она появилась прежде, чем они это осознали.

Alex Bird, альтер эго Автора в игре

У меня цель есть. Большая и благородная. «Кто был ничем, тот станет всем!», – пелось в революционных песнях. Под «всем» я понимаю президентское кресло. Я твердо намерен его занять, причем фундамент у моей цели не только идеологический, но и чисто личный. Мерзавец Карасев, который сейчас рулит Новистранией, когда-то погубил в застенках спецслужб моих родителей. Я ему этого никогда не прощу. Теперь нужно сделать так, чтобы моя цель стала всеобщей целью, чтобы толпа, масса пошла за мной. Это не так-то просто – слишком много нынче расплодилось разных партий и фракций, каждая из которых сулит золотые горы обычным нейтральным и неприсоединившимся гражданам.

«Одиночка – вздор, одиночка – ноль», – писал один революционный поэт первой половины XX века. Он был абсолютно прав. С толком начать свое восхождение к вершинам власти, действуя в совершеннейшей изоляции, невозможно. Парочка помощников на старте нисколько не помешает.

«РЕСПУБЛИКА. РЕВОЛЮЦИЯ»
Жанр политический симулятор
Разработчик Elixir Studio
Издатель в СНГ «Новый диск»
Web-сайт eidos.nd.ru/republic



ЗА Оригинальная идея; мощный графический движок; отличные саундтрек и озвучка

ПРОТИВ Завышенные системные требования; отсутствие опции «Закончить ход»; не помешал бы настоящий внутриигровой туториал

ВЕРДИКТ Наконец-то завершенный амбициозный долгострой не повторил печальной участи Daikatana. Игра получилась

Из новейшей истории Новистрании

Основными идеологическими течениями являются Сила, Влияние, Богатство. Их взаимоотношения построены на принципе треугольника «камень, ножницы, бумага». Охваченные идеологией влияния граждане легко сдаются под напором Силы. Зато активно воздействуя на помыслы богатеев, они способны принудить тех работать на себя. Наконец, богатенький буратинка, показав силовику чек на многозначную сумму, спокойно заставит бугая отступиться от первоначальных планов.

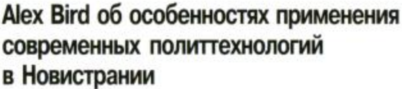
Alex Bird

Как справедливо полагает Элиас Канетти, «массе нужно направление». Его должен сформировать я сам при активном содействии моих первых помощников. Начиная свой тернистый путь по политическим лабиринтам Новистрании, я обратился к социологам и, ответив на десять вопросов составленной ими несложной анкеты, получил исчерпываюшие данные относительно самого себя. Выяснилось (я и сам это чувствовал), что наиболее близкой моему внутреннему складу является идеология влияния (журналист все-таки!). Но на одних митингах далеко не уедешь, поэтому в команду требуются соратники, владеющие навыками, характерными для других идеологий (для начала я взял одного силовика и одного богатея). По мере роста возможностей количество помощников может увеличиться до пяти. Увы, как и в реальной жизни, есть враг, стоящий перед стенами осажденной крепости, а есть враг в собственном подвале. Будьте готовы и к предательству, которое свалится как снег на голову в самый неподходящий момент. Для меня был настоящим шоком уход к конкурентам очень ценного кадра Роберта Тарасова, ведь я освободил его из тюрьмы и сделал одним из ближайших помощников.



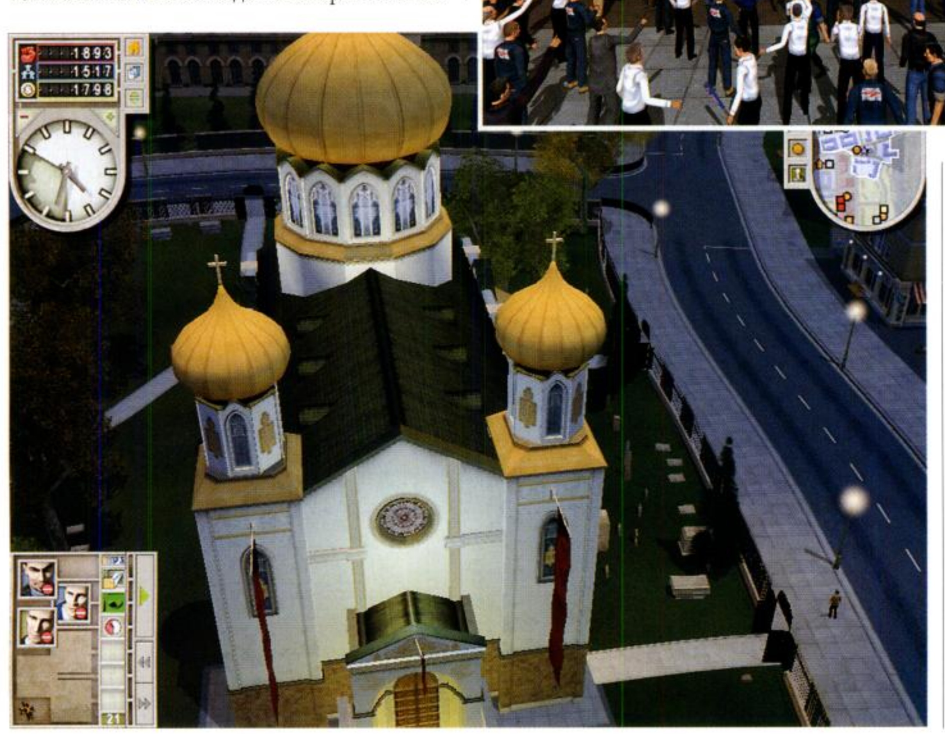
Из учебника по географии Новистрании

Вся политическая ситуация в стране определяется состоянием трех главных городов и степенью влиятельности различных фракций в различных районах.



Alex Bird об особенностях применения современных политтехнологий в Новистрании

Вы хотите знать, как я организую работу штаба своей фракции? Извольте. Каждый день в Новистрании разделен на три части – утро, день и вечер. Я на посту целый день. Мои помощники действуют вахтовым методом, работая по две смены в день. Планирование всех операций и «раздача» приказов – на моей и только на моей совести. Все назначенные акции отображаются на своеобразном «сетевом графике», так что я в любой момент могу увидеть, кто, где и в какое время будет задействован. При стратегическом планировании я обычно пользуюсь видом городов «со спутника», на котором заметны все акции как моей фракции, так и действия конкурентов, а также перемещения ключевых персонажей.



От Алекса (Птицы) – Севе (Новгородцеву)

Уважаемый Всеволод Борисыч! Вполне естественно, что Ваш голос и все бибисейские передачи, где он звучит, известны мне очень давно. Но мой вопрос может показаться Вам необычным, поскольку не имеет отношения ни к «Посевам», ни к «Сева-обороту». Только что вышла компьютерная игра Republic: The Revolution. Представьте себе мое изумление, когда в Credits, в списке людей, принимавших участие в озвучивании игры, я нашел и Ваше имя (в принципе, ничего странного в этом нет, ведь команда разработчиков Elixir обитает в Лондоне).

Скажите, пожалуйста, действительно ли Ваш голос звучит в игре? А если это так, то не могли ли бы Вы написать несколько слов о впечатлениях от процесса создания игры и своего участия в ней.

Жду ответа. С уважением, Алекс.

От Севы (Новгородцева) – Алексу (Птице)

Алекс!

Действительно, один из голосов – мой. На тарабарском языке в игре говорят, по-моему, всего два человека (*больше двух – Прим. автора*). Другой (первый) это Юра Степанов, актер и музыкант, игравший когда-то под моим началом в г. Пушкине перед моим отъездом за рубеж. Он, собственно, и предложил мне эту работу. Нас попросили говорить на несуществующем наречии, и мы изгалялись, кто как мог. У Юры звуки получались, я бы сказал, в турецко-албанском ключе, мои же потуги явно принадлежали к угро-финской группе. Записали все за две сессии чистых импровизаций. В Лондоне официальная презентация – 12 сентября. *С уважением, Сева.*

Но не думайте, что «вид со спутника» – это единственное, что мне доступно для отслеживания событий. Щелкнув мышью по любому объекту на карте (будь это мой человек, событие, запланированное мной или противниками, и т. п.), я оказываюсь в непосредственной близости к происходящему и наблюдаю развитие ситуации в полном 3D. Митинги, проповеди, выколачивание денег и дискредитация врагов, переговоры с ключевыми для сюжета личностями – все почти как в кино.

Если пользоваться терминологией, понятной любителям компьютерных игр, то режим действий можно определить как пошаговый. Каждый отрезок суток длится четыре минуты. Иногда еще до их истечения уже становятся ясными все изменения в политической ситуации, а глаз сам ищет заветную и традиционную для пошаговых стратегий кнопочку «Закончить ход». Вот тут-то и наступает разочарование, ибо таковая не предусмотрена вообще. Не беда, используйте это время, чтобы побродить по улицам, площадям и паркам городов, поближе познакомиться с жителями. Поверьте, объекты архитектуры, модели горожан (чего стоит их жестикуляция, скажем, в процессе переговоров или в сценке «наезда» на офис конкурента), очень грамотно ложащиеся тени – все это очень благотворно действует на зрительное восприятие.

Из разговора Демиса с Автором в 2000 г.

Для моделирования целой страны мы разработали совершенно новый трехмерный движок Totality. Доселе никто еще не использовал 3D-технологий для изображения, скажем, города, который можно увидеть с любого расстояния, под любым углом зрения. Полнейший «зуминг», абсолютно свободное управление камерой – можно сказать, до «бесконечности». От трещины в тротуаре, с одной стороны, до всей страны в целом — с другой.

Из впечатлений Автора от финальной версии игры

Трещины в тротуаре просматриваются, виды городов с высоты птичьего полета удивительно красивы. Но всю страну в полном 3D сделать так и не удалось.



Да и наполеоновским планам разработчиков относительно полнейшей свободы действий «альтер эго» игрока в процессе его восхождения к вершинам власти не суждено было реализоваться. В конечном итоге, приходится одолевать этапы линейного сюжета, не позволяющего продвинуться ни на йоту дальше, пока не выполнишь ключевые миссии. Другое дело, что сами по себе они весьма и весьма интересны, а в процессе достижения конечного результата в каждой из них относительная свобода действий все же присутствует.

Жителей в Новистрании много (не миллион, как мечталось Хассабису четыре года назад, а, видимо, где-то около тысячи). Их язык межнационального общения понятен любому жителю Земли без перевода – дикая тарабарщина с вкраплениями фрагментов славянских слов. Но какие знакомые с детства русские интонации (подробности об озвучивании во врезке)! О саундтреке долго распространяться не буду – только скажу, что музыкальные темы в исполнении Симфонического оркестра Словакии и какое-то потустороннее сопрано солистки просто завораживают.

Отдельное спасибо московской компании «Новый диск», сумевшей выпустить локализацию «Республики» одновременно с мировым релизом. Видимо, именно спешкой и объясняется некоторая неряшливость перевода (пропущенные буквы, стилистические погрешности).

Если говорить честно, последний год меня постоянно посещали мысли о том, что «Республику. Революцию» ждет незавидная судьба многих долгостроев прошлого. И когда, наконец, Новистрания зажила своей жизнью в моем компьютере, я был очень рад, что эти опасения оказались напрасными. ■



Флюс

Сергей Галёнкин

Много раз ваш покорный слуга с плохо скрываемым отвращением препарировал так называемые стратегии, не позволяющие сойтись с товарищем в сетевом поединке или же предоставляющие эту возможность только для галочки на коробке. Nexagon – случай как раз обратный.

Несчастные любители шутеров только оправились от лавины multiplayer only поделок, которая накрыла жанр буквально год назад. Названия, вызывающие рвотные позывы у каждого игрока, имевшего несчастье их лицезреть: Devastation, Hired Team: Trial, Gore и другие. Поклонникам стратегий это, похоже, еще только предстоит пережить.

Nexagon – не первая и не самая худшая RTS, ориентированная исключительно на сетевые баталии. Мы уже видели и великолепный Laser Squad Nemesis, и жуткий Duelfield. Сегодняшний гость находится ближе к лучшим представителям жанра. Суть игры заключается в многочисленных, почти бесконечных гладиаторских поединках на футуристических аренах ради услады зрителей и спонсоров. Unreal Tournament? Практически да. Если бы эту RTS издавала Epic Games, то Nexagon непременно именовалась бы Unreal Tournament Strategy.

С UT игру роднят необычно маленькие как для стратегии многоуровневые арены, переполненные бонусами, лесенками и дверями. Базы враждующих сторон представляют собой хорошо укрепленные крепости, оснащенные ловушками, турелями, прочными стенами, комплектами лечебных средств и декоративными



украшениями, – причем все покупается на свои кровные в перерывах между битвами.

Бойцы – как будто только что вышедшие из одного из многочисленных модов к сами-знаете-чему. Пять рас (за одну из которых нам и предстоит играть) предлагают полный набор удовольствий – плазменное или огнестрельное оружие, магию и даже простой и эффективный комплект костоломов, не брезгующих прямым контактом.

Внутри каждой расы существует несколько классов бойцов – универсалы, не годные, впрочем, ни на что; тяжелые воины – основная ударная сила нашей мини-армии; легкие и быстрые скауты, отлично справляющиеся с захватом ключевых точек, за которые дают очки, и поддержка, прячущаяся за спинами солдат, помогая им крепким словом и волшбой.

В отличие от некоторых других подобных игр, гибель нашего бойца в текущем раунде не приводит к его реанимации в следующей битве. Солдаты довольно быстро набирают опыт, так что гибель одного из них приведет к гарантированной загрузке. Впрочем, враждующие стороны несут потери редко – чаще боец в бессознательном состоянии отправляется на базу, откуда через определенное время сможет снова вступить в бой еще в текущем сражении.

Поскольку Nexagon довольно динамична, для удобства геймера есть возможность включить паузу в любой момент, причем это относится и к многопользовательскому режиму. Продолжительность таких тайм-аутов ограничена, и на протяжении вашего перерыва противник наверняка спать не будет – с такими функциями игра очень сильно напоминает старые добрые шахматы.

Способов выигрыша в Nexagon несколько. Во-первых, техническая победа по очкам, которые присуждаются за контроль над специальными точками карты. Во-вторых, грубое уничтожение всех бойцов противника, что случается крайне редко. И в-третьих, выбор настоящих костоломов – разрушение Нексуса, сердца вражеской базы. Тоже не самая легкая задача, но при определенном везении вы сможете выиграть в первом же раунде.

В целом, Nexagon оставляет после себя приятное впечатление, к сожалению, длящееся очень недолго. Если у вас есть локальная сеть и пара товарищей, то Nexagon станет приятным способом забыть об окружающей реальности на несколько дней. В однопользовательском же режиме – не рекомендуем. Скучно. ■

NEXAGON: DEATHMATCH

Жанр тактическая стратегия реального времени

Разработчик-издатель Strategy First

Web-сайт www.nexagondeathmatch.com



ЗА Неплохой баланс; динамичность; прекрасная сетевая игра

ПРОТИВ Неудачный однопользовательский режим

ВЕРДИКТ Удели разработчики больше внимания режиму для одного игрока, вполне мог бы получиться шедевр

На кухне с Шекспиром



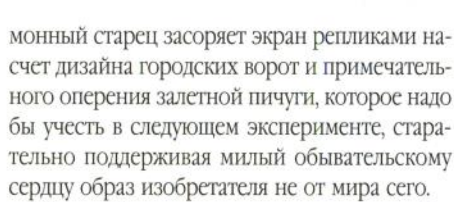
Андрей Грабельников

Куда глядит дизайнер, подвигнутый на создание игры в таком популярном нынче steam punk ключе? Он буравит макулатурные пласты фэнтези, минует слои исторических романов, прорываясь к информации энциклопедического характера. Источник лежит на поверхности, достаточно открыть школьный букварь по истории ровно посередине. Что видим?

Буйным цветом расцветает искусство, кучерявится научный прогресс, плодонося как практичными революционными новшествами, так и совершенно немыслимыми изобретениями, прелестно притом уживаясь с глубокой религиозностью социума (ведь так, Джордано?) и байками насчет живущих в дуплах деревьев эльфов. Эпоха гениев, фантазеров и мистификаторов. Бальзам на производственные травмы воспаленного очередной D&D-инкарнацией разума разработчиков. Бери вот голыми руками и куй. Ан нет. Здесь этот самый разум обычно тушуется, регрессирует, начиная неуклюже сочинительствовать, и потенциальный шедевр оборачивается пьеской о жизни кряжистого подгорного тролля в мире паровых котлов. Смелее надо быть. Вот создатели Lionheart уже при жизни заслужили место в пантеоне славы за то, что не постеснялись пронести исторический светоч в темный мир компьютерных RPG. Просто взяли несколько глав из середины учебника, поместили под призму восприятия гражданина эпохи Возрождения со всеми свойственными ему средневековыми предрассудками и выдали такой концентрат, что сценаристам Arcanum остается либо совершить коллективную сеппуку, либо срочно менять курс. Потому как тема закрыта. Впрочем, лазейка для подражателей все-таки остается – в Lionheart, к сожалению, отсутствует огнестрельное оружие, зато имеется арбалет с оптическим прицелом рук самого Леонардо да Винчи.

DA VINCI IN DA HOUSE

Убеленный сединами, весь в дедморозовской бороде старикан, канонизированный символ Ренессанса, отец-основатель steam punk движения Леонардо да Винчи, в Lionheart, разумеется, на ключевых ролях. Дедушка наставляет, ободряет, подкидывает квесты и создает эксклюзивные, только для нас, любимых, устройства. Он же первым разъясняет, чем чревата «дурная наследственность» только что сгенерированного персонажа, в чьих венах клокочут гены Ричарда Львиное Сердце. В конце концов, дедушка вытаскивает протагониста из мрачных застенков работорговцев и скорым рейсом телепортирует в Барселону. Пока игрок приходит в себя после довольно бодрого старта, неугомонный старец засоряет экран репликами насчет дизайна городских ворот и примечательного оперения залетной пичуги, которое надо бы учесть в следующем эксперименте, старательно поддерживая милый обывательскому сердцу образ изобретателя не от мира сего.



Жители Барселоны относятся к сеньору Лео с благоговейным трепетом, суровая Инквизиция закрывает глаза на весьма подозрительные опыты почтенного мудреца, а в доме милейшего да Винчи между тем кипят страсти – изобретатель разругался с говорящим паровым котлом. Попытка вступить в контакт с механизмом оборачивается двумя вариантами: нажать Большую Желтую Кнопку или дернуть за рычаг. В лучших традициях диснеевских мультфильмов игрок жмет-таки Большую Желтую Кнопку и закономерно получает файерболом в забрало. «Зачем же здесь эта кнопка?» – вопрошает пришибленное альтер эго. «Это для тыкающих во все кнопки подряд ослов», – самодовольно ответствует аппарат. Да что там дедушкина лаборатория, вся Барселона пышет карнавальным фарсом. Игра тут отчаянно напоминает Planescape: Torment, только улыбаю-





щийся во весь рот. Сценаристы посмотрели Монти Пайтона и, вдохновленные, засучили рукава. В таверне Кортес комично клянчит у мецената деньги на очередную экспедицию в Новый Свет и обещает уж на этот раз отыскать золото туземцев. Страдающий рефлексией Сервантес грезит призраками и кидается на каждый куст. Дон Кихот в свою очередь считает Сервантеса навязчивой шизофренической мыслишкой и просит писателя убраться из его головы подальше.

Наблюдательный игрок, кроме того, почерпнет из Lionheart правдивые, но тщательно укрываемые министерством образования факты. Так я и знал, что к гибели испанской армады приложила еретическую десницу английская венценосная ведьма, поддерживаемая богомерзкими друидами. Или то, что татаро-монголы были на самом деле гоблинами, причем старательно культивирующими стихосложение. «Нож резать, кровь течь, мясо кушать». Откровения хлещут потоком – подставляй ведро. Продавец рыбы сетует на засилье популяции vodyanoy в прибрежных водах. Мелочь, а как приятно! В кои-то веки роль русских исполняют англичане, низведенные до уровня обычного монстровья. Так England Bowman весит около 400 XP, немногим меньше Monstrous Scorpion. Ей-богу, последней игрой, которая так меня впечатляла, была восхитительная Freedom Force.

ОН УБИВАЕТ АНГЛИЧАН СОТНЯМИ

Lionheart балует занятными квестами (с такими-то NPC!), впечатляет остроумными диалогами, разбавляя концентрат словесности рейдами по открытому воздуху в духе Baldur's Gate I. Конечно, не без грешка – под ногами гишпанцев многоэтажная канализационная система, в которую все-таки придется лезть, но вы лучше скажите, в какой RPG этого нет. Все равно рецензент уже обмяк и готов ставить высший балл, награждать почетной грамотой и ласково трепать по холке. Из Барселоны чартером во французский Монпелье. Там тихая жизнь в глуши. Почти Догвилль – жители деревушки видят друг друга насквозь, и приезд чужака становится событием. Мелкие уездные проблемы, почти полное отсутствие приглашенных звезд, и все равно интересно. Секта вегетарианцев борется с Инквизицией и травит мясоедов. Говорящая курица в окрестных лесах – намек на тот же Baldur's Gate. Престарелый огр на страже сна паладина-пенсионера. Если так пойдет дальше, то титул RPG года игре обеспечен. Но тут часы 12 бьют.

Поход в келью Нострадамуса неожиданно затягивается – незваные гости вынудили провидца залечь на самое дно. Одна карта, вторая, третья, а Мишеля и след простыл. Глубоко закопался! Концентрация негостеприимной фауны на квадратный метр пещерного пола все увеличивается, и вот словоблуд вынужден аккуратно обходить горы свежего мяса, стараясь не испачкать сапожки, дарующие существенный бонус к дипломатии. Можно оставить их прямо там, в сыром углу, больше не пригодятся. Далее следует совсем уж беспросветное подземелье, склеп, глубиной в несколько тысяч километров. И снова спуск в теплой компании мертвяков. Натурально, натер себе палец. Казалось бы, вот оно, долгожданное избавление от шахтерских мук, прямой портал в Барселону, где тепло, сеньориты, измученный ростовщиками Шекспир. Отбой, камрады! Пока вы загибались в копях, в городе, видимо, состоялась товарищеская встреча FC Barcelona – Manchester Utd. По истечении матча объединенные силы дизайнеров игры и англичан сожгли дотла родную хату. NPC спешно мигрировали в бомбоубежища, разговаривать стало не с кем. Оставили протагониста одного на откуп кровожадным англосаксам. Чтоб, значит, мочил!

Сомнений не остается: дизайнеры – в отпуске, у штурвала – маньяк, большой поклонник Diablo. Новый курс задан с прицелом в айсберг. Lionheart слишком тяжеловесная посудина для легкомысленных пикников в стиле Blizzard. Ролевая система Fallout со сложным часовым механизмом, дипломатией, воровскими скиллами, трейтами и перками оказывается не у дел. Походить на Icewind Dale тоже не получается. Во-первых, магическая компонента попроще, во-вторых, бой проходит исключительно в суматошном real-time. Какая уж тут тактика, когда в режиме паузы вообще запрещено дотрагиваться до интерфейса и отдавать какие-либо приказы. Тут главное стремительно елозить мышкой,



стараясь попасть в вертких противников. Кому, спрашивается, такой огузок нужен?

Так и живем, моментами, редкими очными ставками с NPC, отбиваясь от недругов бесполезной дипломатической неприкосновенностью, вспоминая по праздникам былые солнечные деньки в Барселоне. Завидев палатку торговца в пустыне, игрок, избалованный поначалу светской жизнью, уже пал до такой отчаянной степени одиночества, что готов расцеловать купчину в обе щеки за один только факт его появления на свет. Вот ведь дожили! ■

LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER			
Жанр ролевая игра	**Графика** ★★★☆☆	**ЗА**	Обилие интересных квестов (первая половина игры); упор на дипломатию (первая половина игры); неординарный сюжет
Разработчик Reflexive Entertainment	**Звук** ★★★☆☆	**ПРОТИВ**	Неуместное подражание Diablo (вторая половина игры); неудачные графическое, звуковое исполнение и боевая система
Издатель Black Isle Studio	**Играбельность** ★★★☆☆		
Web-сайт lionheart.blackisle.com	**НАША ОЦЕНКА** ★★★☆☆	**ВЕРДИКТ**	Игра будет для вас подарком ровно до половины. Дальше – кошмар

Очень Страшное Кино

Сергей Светличный

Скажите честно – кто не слышал о российском шутере Kreed, который на всех игровых ресурсах называли либо «нашим ответом», либо просто «убийцей DOOM III», а сам издатель скромно именовал его «самым амбициозным российским игровым проектом»? Подозреваю, если такие люди и найдутся, то это будет означать, что они совершенно не интересуются компьютерными играми.



Надо сказать, что, несмотря на наглую... пардон, агрессивную рекламную кампанию, тревожные «звоночки» раздавались уже давно – российские игровые журналисты, побывавшие на официальной презентации, в приватных беседах отзывались о Kreed, мягко говоря, крайне негативно (точных характеристик приводить не буду в силу обилия ненормативной лексики). Однако чужие отзывы – это хорошо, но личных впечатлений они заменить не могут, поэтому мы в редакции не спешили списывать игру со счетов, предпочитая дождаться ее релиза. Дождались. И что же мы видим?

Первым делом хочу всех обрадовать: убийство не состоялось. DOOM III жив-здоров и неуклонно движется к релизу, который обещан где-то весной следующего года. А Kreed... Ну что ж. Здесь все не то что плохо, а просто ужасно. Серьезно, мы долго пытались найти у нее хоть какое-то достоинство, но так и не смогли (если не считать таковым не самую плохую на сегодня графику). Начнем, пожалуй.

Итак, первым делом – графика. Ведь именно ею и собирались убивать «Дум». Тесные помещения космических кораблей, темные коридоры, минимум архитектурных излишеств и спецэффектов. Одним словом, стиль Quake II или Unreal. Зато имеются рельефное текстурирование монстров и некоторого оружия у игрока, а также шейдерная вода. Последняя смотрится, в принципе, неплохо... если бы не «реалистичные» отражения в ней (слово закавычено потому, что потолок не имеет ничего общего со своим отражением).

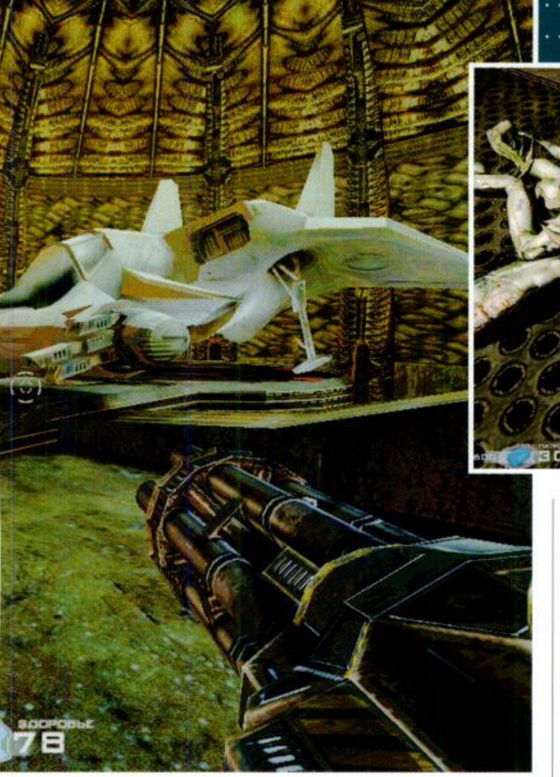
Что там дальше в списке достоинств DOOM III? «Честное» освещение? Именно. В Kreed нам его тоже, помнится, обещали. Но как учит народная мудрость – «обещать не значит жениться». То есть свет здесь имеется (хотя и мало), тени тоже (еще меньше), но вот «честностью» даже не пахнет: тени противников – это обычные проекции их моделей на пол (такое было, кажется, уже в Quake II), а все остальное заранее нарисовано. Особой любовью разработчиков, кстати, пользуются огромные вентиляторы, воткнутые буквально на каждом шагу (ясное дело, на космическом корабле организовать циркуляцию воздуха иначе просто нельзя) – ведь они отбрасывают такую «эффектную» тень на пол... вот только на оружие, которое держит игрок, эти тени ложиться отказываются, более того – в отдельных местах явно заметно различие в характере вращения лопастей и движения теней. В общем, даже на максимальных настройках реальная игра не имеет ничего общего со скриншотами, которые выкладывались «Бурутом» в процессе ее создания (из-за них, собственно, «Крид» и называли «убийцей Дума»).

И на закуску – настройки графики. Максимальное разрешение нынче – 1024 × 768. То, что уже Quake II поддерживал 1600 × 1200, разработчики из креативной группы «Бурут» не знают. Кто-нибудь, купите бедным программистам новые мониторы вместо тех пятнадцатидюймовых старичков, на которых им приходится работать, пусть и они познают радость высокого разрешения!

Внешний вид монстров особых эмоций не вызывает. С количеством полигонов у них явно не сложилось – впрочем, это частично компенсируется наличием бамп-маппинга. В общем, средненький такой результат, где-то на уров-











не игр годичной давности. А вот как они двигаются... Тут все опять-таки просто ужасно. Описать это тяжело, нужно видеть. Там отвратительно все – и простое перемещение по уровню, и атака, и анимация смерти.

С искусственным интеллектом тоже все плохо. Вариантов поведения у монстров крайне мало: либо тупая атака «в лоб», либо «изматывание противника изнурительным бегом», а попросту – обычное бегство с поля боя. Третьего не дано. Причем стрелять в вас (и забрасывать гранатами) они ухитряются и в первом, и во втором случае.

Тексты в игре вызывают устойчивое ощущение кривой локализации, впечатление усиливается еще и от обилия вывесок на английском. Дружественный NPC кричит по рации: «Где вы есть?». Противник в перестрелке находит время самоуверенно заявить: «Ты мой!». Над входом в комнату, по-русски именуемую «контрольным отсеком», висит табличка... «Control Room». Видать, разработчикам невдомек, что control переводится не только как «контроль», но и как «управление», и control room на самом деле означает «машинный зал, зал управления, диспетчерская», но уж никак не «контрольный отсек».

При всем при этом «бурутовцы» явно не страдают заниженной самооценкой – в игре в одном из «журналов» удалось прочесть буквально следующие строки (орфография оригинала соблюдена):

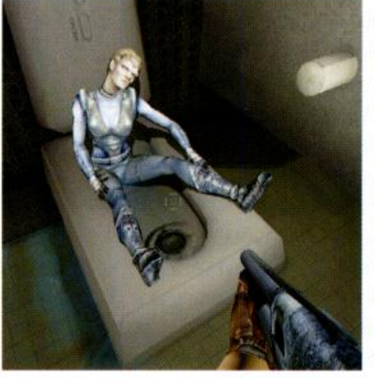
«...И тогда я занялся комментариями «Библии Священной Войны», особенно тех ее глав, где речь шла о Разработчиках, которые называют себя Burut CT...

...Три стандарт-дня назад я, наконец, решился, шагнул через портал и очутился в просторном и светлом чертоге Разработчиков в городе В. Он оказался истинной правдой!

Сегодня я опять побывал в чертоге Burut CT. На этот раз меня встретили сами его обитатели – Разработчики во главе с Верховным Шэфом. Среди них были главный дизайнер, дизайнеры уровней, программисты, сценаристы, гейм-дизайнеры и даже звукорежиссер. Разработчики поразили меня своей открытостью и жизнерадостностью...».

Как говорится, no comments.

Дальше стоит упомянуть о «сырости» продукта. Все вносимые изменения в настройки игры требуют ее перезагрузки – даже простое изменение яркости. Сквозь монстров легко пройти, будто это какие-то призраки. От прыжка в воду игрока вполне может разорвать на куски, равно как и от подпрыгивания в движущемся лифте. Перед каждой дверью игра замирает на некоторое время для подгрузки новой части уровня – вне зависимости от объема оперативной памяти. Высокую чувствительность мыши, необходимую опытным геймерам для сетевой игры, выставить из меню нельзя – приходится вручную править конфигурационные файлы. Для запуска локальной сетевой игры нужен выход в Internet. И так далее...



Но самое страшное – это, безусловно, дизайн уровней. Во-первых, они невероятно однообразны. Более того, с игроком регулярно случаются острые приступы дежа-вю, потому как в «Криде» то и дело попадаются участки, сделанные по принципу *<Ctrl+C> – <Ctrl+V>*.

Но самое страшное – это, безусловно, дизайн уровней. Во-первых, они невероятно однообразны. Более того, с игроком регулярно случаются острые приступы дежа-вю, потому как в «Криде» то и дело попадаются участки, сделанные по принципу *<Ctrl+C>* – *<Ctrl+V>*, т. е. простым копированием и внесением во вставленный кусок минимальных изменений. Причем дублируются довольно большие элементы уровня – целыми коридорами, а порой даже и с развилками. И во-вторых, они невероятно абстрактны. Такая «оторванность от жизни» была, пожалуй, во времена Quake. Практически все помещения «декорируются» либо ящиками, либо панелями управления – прием, от которого другие разработчики уже давно отказались.

В «Криде» можно попасть в круглое складское помещение (там, наверное, особенно «удобно» ставить вдоль стен кубические контейнеры), в котором ходит грузовой лифт с площадью пола два на один метр, причем у лифта нет ни решеток, ни дверей, ничего – только прямоугольная шахта и самодвижущаяся плита без всяких деталей. Здесь посреди явно жилого отсека работают хаотически выключаемые лазеры (как тут должен ходить персонал – разработчики даже не задумывались), массово встречаются лестницы, ведущие в «никуда», например на балкончик на уровне второго этажа, где нет ни ящиков, ни пультов, ни дверей (видимо, дизайнеры таким образом старались замаскировать бедность обстановки). Апофеозом для меня в плане абстрактности дизайна стал один зал (как водится, пустой) с прорубленными в полу четырьмя круглыми дырами диаметром в метр. Оказалось – это лифты, ведущие к вентиляционным шахтам, через одну из которых я и должен был пробраться. Причем эти лифты опускались метра на полтора, не больше.

Вывод: категорически не рекомендуется покупать никому, включая фанатичных поклонников шутеров. Благо, в последнее время выходили очень даже неплохие игры в этом жанре... ■

KREED

Жанр first person shooter
Разработчик Burut Creative Team
Издатель «Руссобит-М»
Web-сайт www.kreed3d.com



Графика ★★★☆☆
Звук ★★☆☆☆
Играбельность ★★☆☆☆
НАША ОЦЕНКА ★★☆☆☆

ЗА Ничего
ПРОТИВ Все
ВЕРДИКТ «Самый амбициозный российский игровой проект» на поверку оказался самым большим мыльным пузырем

Шапкозакидательство



Олег Данилов, Евгений Медведев

Русское шапкозакидательство родилось, как напоминает нам господин Парфенов, в период Крымской войны 1863–1864 гг. Именно тогда, в начале печально знаменитой кампании, лихие командиры отрапортовали царю, что они, дескать, этих англичан и французиков «шапками закидают». Итог, я думаю, известен.



По стопам российского генералитета пошла питерская студия Lesta, объявив, что их новая RTS «Антанта» по всем параметрам превзойдет все существующие, и в первую очередь наших родных «Казаков» и «Завоевание Америки». Судите сами – полнейшая историческая достоверность, огромные карты, пять наций, 1000 зданий и 80 тыс. юнитов на поле боя! Против жалких 32 тыс. в American Conquest. Наляжем дружно, братия! Вот только главный суворовский принцип – «побеждают не числом, а умением», в Lesta Studio забыли.

Итак, год 1914. Тройственный союз против Антанты. Англия, Франция и Россия против Германии, Австро-Венгрии и Италии (последней здесь нет). Удивительно, но разработчики игр практически не обращались к теме Первой мировой войны, в то время как Вторая затерта буквально до дыр. Одно это должно было привлечь к «Антанте» любителей исторических стратегий. И привлекло... на время, необходимое для того, чтобы разглядеть концепцию и исполнение игры.

«Антанта» – клон. Практически стопроцентная копия «Казаков»/«Завоевания Америки». Вот только копия с серьезными изъянами. Идентично буквально все: интерфейс; система апгрейдов; набор строений (с учетом временнóго периода); подбор юнитов (хотя бедней, намного бедней) и ресурсов; общая концепция геймплея. Да, конечно, есть в «Антанте» и некоторые нововведения, но при пристальном изучении они оказываются не более чем заимствованиями из других игр, тех же «Противостояния» и «Блицкрига».

Начнем экзекуцию, пожалуй, с графики. Вроде copyright, то есть скопировано правильно, но... Здания, которые чуть крупней, чем в «Казаках», но меньше, чем в «Завоевании Америки», по сути, идентичны для всех наций, хотя и выглядят по-разному. После грандиозных крепостей и соборов от GSC Game World они смотрятся детскими игрушечными домиками – несколько аляповатыми, слишком простенькими и весьма несуразными. Пехотные и кавалерийские юниты сливаются в однообразную толпу, копошащуюся на грязно-зеленом, не изобилующем деталями ландшафте. На общем фоне выделяются разве что самолеты и танки. Спецэффекты непритязательны и малочисленны.

Звук и музыка... Они есть, хотя музыку лучше сразу отключить, «во избежание».

Геймплей – как много в этом звуке... Печаль, тоска и боль. Оставим за бортом экономическую модель – до предела упрощенную «казачью», закроем глаза на некоторое неудобство интерфейса и вечную проблему трех сосен. Перейдем сразу же к войне, ведь именно эта составляющая в «Антанте» стоит во главе угла.

Юниты всех пяти наций практически идентичны – они отличаются только названиями, да иногда внешним видом. И вообще их набор, мягко говоря, скуден. Шесть видов пехоты, один танк, по два типа кавалерии, самолетов, артиллерии и кораблей. У Англии есть лишний танк. У Германии – самолет. У России – женские батальоны. Смешно, право слово. Где мощнейший флот владычицы морей? Где хваленая русская кавалерия? Там же, где подводные лодки, воздушные шары и окопы – упразднены за ненадобностью.

Насколько вы помните, разработчики обещали нам аж 80 тыс. юнитов на карте. Чистая правда, вот только пользы от этой громадной толпы пехоты, которая кое-как бредет навстречу бесславной смерти, – ровно ноль. Кавалерия ничем не лучше, только стоит дороже. Войной правят танки, самолеты и корабли. Историческая достоверность летит в тартарары. Три танка «выносят» почти любое количество неприятелей. Побеждает тот, кто первым построит пару бомбардировщиков под прикрытием истребителей или выведет в море линкор. Дыры в балансе просто колоссальные.

А еще, еще в «Антанте» есть два помощника – экономический и военный, включив которые, вы можете идти пить чай – компьютер будет вдохновенно играть сам с собой. Этой игре человек не нужен, впрочем, как и она ему. ■



«АНТАНТА»
Жанр стратегия реального времени
Разработчик Lesta Studio
Издатель «Бука»
Web-сайт www.entente.net



Графика ★★★☆☆
Звук ★★★☆☆
Играбельность ★★★☆☆
НАША ОЦЕНКА ★★★☆☆

ЗА Интересный исторический период; сочетание старых и современных типов войск

ПРОТИВ Дыры в балансе; устаревшая графика; не всегда адекватный AI; неудобное управление; однообразный геймплей

ВЕРДИКТ Закидать «Казаков» шапками у «Антанты» не получилось

Все ли есть в Греции?

И вообще, что это такое тут происходит?!
Что, блин, творится?!
Что за бардак?! Что за, блин, психушка?!
Что за Греция, в конце концов?!
Вовочка, герой игры

Александр Птица

Гнев, о Богиня, воспой Александра, Георгия сына, Волею игрищ попавшего в грекоантичность. В Греции странной герои и боги безумны, Будто сбежавшие хором из местной больницы-психушки.

Как ни крути, в прологе я ничего не приукрасил. Так оно и есть – и антураж, и большинство героев, и их разговоры, и их действия не то чтобы совсем чуть-чуть, а очень даже сильно отличаются от общепринятых стереотипов.

Бедлам (как известно, основное значение этого слова «сумасшедший дом») начинается уже со вступительного ролика, в котором нам поведали о том, как в результате очередной хулиганской выходки Вовочки многоуважаемая Мариванна «совсем плохая стала». Ничего не оставалось делать, как поместить бедную училку в наиболее приличествующее для ее состояния место, то бишь в психбольницу. Визит Вовочки к престарелой сеятельнице разумного, доброго, вечного закончился для нее трагически. Лопнула старушка как мыльный пузырь, а наш бравый двоечник обнаружил себя запертым в странном месте в компании с не менее странной дамой, утверждающей, что она – богиня Афина.

Сами понимаете, если приходится общаться с самой воительницей, по совместительству дочерью Зевса, значит, географические и «темпоральные» координаты Вовочки указывают на древнюю Грецию. Здесь на долю нашего малолетнего оболтуса выпадет выполнение целой серии «подвигов». Судьба его такая, местные жители принимают Вовочку за великого героя Геракла и ожидают от парня не менее великих свершений.

Некоторые технологические особенности игры (например, разрешение 640 × 480, способное отпугнуть современного игрока) легко объяснимы, если вспомнить историю ее создания (см. «Домашний ПК», № 3, 2002). Поначалу планировалось два варианта «13-го подвига», один из которых предназначался для Psone, но, в конечном итоге, до релиза благополучно дожила только версия для ПК.

Несмотря на архаичное разрешение, «игровые картинки» смотрятся очень даже неплохо. Удачно подобрана цветовая гамма в различных локациях. Совершенно уместен несколько карикатурный стиль в изображении персонажей и тех мест, где Вовочка-Геракл показывает все, на что способен его изворотливый и любящий парадоксальные решения ум. В принципе, многие отдельно взятые головоломки любопытны, и в большинстве случаев путь к успеху лежит через не совсем стандартные действия, что заставляет думать чуть больше, но зато от этого нисколько не страдает собственно геймплей.



Поклонники квестов могут вздохнуть спокойно хотя бы по одной простой причине. В «13-м подвиге Геракла» ненавистным пиксел-хантингом и не пахнет. Как только Вовочка подходит к любому активному объекту, тут же появляется перечень возможных его действий. Управление мышью отсутствует как класс, а клавиатура или геймпад нормально справляются с возложенными на них обязанностями.

На первый взгляд, по характеру как графического исполнения, так и игрового процесса творение наших земляков-киевлян из Spector Studio напоминает гениальную Grim Fandango от Lucas Arts. С одним только маленьким, но очень существенным различием.



Насколько великолепными были сюжет, тексты диалогов, характеры персонажей в веселой сказке о мертвецах, поведанной нам лукасовскими мастерами, настолько же по этим, определяющим для жанра адвентюры, показателям «13-й подвиг Геракла» заслуживает не очень лестных оценок. Скажем прямо – эту, в общем-то, неплохую игру практически погубил сценарий. Впрочем, не исключено, что кому-то она и придется по вкусу. ■



«13-Й ПОДВИГ ГЕРАКЛА»
Жанр адвентюра
Разработчик Spector Studio
Издатель в Украине «Мультитрейд»
Web-сайт www.spectorstudio.com.ua/project1_rus.htm

Графика	★★★★☆
Звук	★★★☆☆
Играбельность	★★★☆☆
НАША ОЦЕНКА	★★★☆☆

ЗА Неплохая работа художников; приятная и ненавязчивая музыка; симпатичные модели персонажей; удобный интерфейс
ПРОТИВ Все остальное
ВЕРДИКТ Показательный пример того, как невразумительный сценарий загубил в общем-то неплохую идею

По стопам Питера Молинье

Янош Грищенко

Когда Heaven & Hell была готова, творческий коллектив Madcat и Eigelb от радости отплясывал чечетку. При этом не обращая внимания на соседей, живущих этажом ниже. Liebe Deutschland отличилась в который раз. Все должно быть как «у Питера Молинье», но разбавлено местным колоритом! Создать клон орденоносной Black & White – работа куда более трудоемкая, нежели старания PPL Therapeutics родить овечку Долли.



Но во время клонирования что-то пошло не так, и от прекрасной трехмерной картинки не осталось и следа. Вместо нее торжествует двухмерная плоскость дореволюционного образца. Забавные человечки были вытеснены гикающим стадом носатых поселенцев. Не покидает ощущение, что вас насильно затолкали в машину времени, привязали к креслу и нажали кнопку для отправления в прошлое. Hold on! От электронной воды рябит в глазах и добросовестно укачивает (правда-правда). Здешние проповедники любят показывать толпам неверующих зевак фокусы на пределе возможностей графического движка. Он кряхтит, но положенную народным массам радугу демонстрирует исправно. На большее – не способен. Внимание! Скудная цветовая гамма – отведите взгляд в сторону. Если персонажи, клочки вечнозеленой травы и редкие деревья выглядят более-менее пристойно, то на остальное без периодического содрогания смотреть нельзя. Потому что бедно и некрасиво.

Две кампании за добро и зло, по семь миссий в каждой. Умножьте все это на нудные и специально затянутые задания и попытайтесь подсчитать, скольких нервных клеток досрочно лишился ваш дражайший организм за время игры. На правах Бога тычем курсором в выбранное место и отправляем пророка в путь. Через него и происходит крещение народа.



Стандартная ситуация: заваливаетесь в ближайшую деревню и начинаете разбрасывать двухмерные графические прелести, изумляя жителей. Плоским персонажам этого достаточно. Они хлопают в ладоши, восторгаются и спустя тридцать девять минут ваших невообразимых мучений одиннадцать поселенцев переходят в правильную веру. Дело в том, что переманить на свою сторону всех и сразу не выйдет. Иногда доходило до смешного – приходилось «вербовать» деревню из десятка жителей, тратя едва ли не драгоценный час. А таких поселков на карте может быть больше пяти. На что это похоже, полагаю, говорить не стоит.

Без обращения в добро или зло (в зависимости от выбранной кампании) обойтись нельзя. Борьба идет буквально за каждого носатого жителя, потому что главный и единственный ресурс в игре – ману – можно получить только в «правоверных» домах. Без оной лекций, танцев, чудес и прочих религиозных забав не будет, и не просите. Стандартной «резиновой» рамкой выхватываем нужных юнитов и мчимся нести веру во вражескую обитель. Тамошние горожане протестуют булыжниками и прочей подручной утварью. Зазевались – готовьте нового пророка. Кровавых пятен и белых костей под конец стычки в игре нет. После третьего десятка камней виртуальный «мессия» просто теряет свою веру.



В каждом поселении заботливо выстроен городской центр, который и показывает количество людей, придерживающихся той или иной религии. Желаете поднять свой управленческий рейтинг? Можете одарить любого из пизан, например поглаживанием. Это способствует утверждению вашей божественной персоны в рядах трудящихся!

Несмотря на многие пороки, игра может похвастаться незаурядным юмором. Великолепная работа режиссеров просматривается в тех коротеньких роликах, которые появляются перед каждой миссией. Подтверждаем, видеовставки – очень хороши. Вот если бы длиннее были...

Heaven & Hell не тащит игрока за собой, не показывает цирковых представлений и не расплывается перед вами в улыбке после каждого щелчка мышью. Она этого попросту не умеет. Здешняя картинка и звук не затронут душу искушенного человека, привыкшего видеть перед собой благоухающую 3D-картину современных технологий. «Деревенская» абсолютно во всех проявлениях, она даже не промежуточное звено между первой и второй частью Black & White. Это просто очередной банальный клон, в финальной миссии которого можно увидеть Всемирный Потоп. А больше, пожалуй, ничего. ■

HEAVEN & HELL

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Eigelb/Madcat Interactive
Издатель CDV
Web-сайт www.heavenandhell-game.de



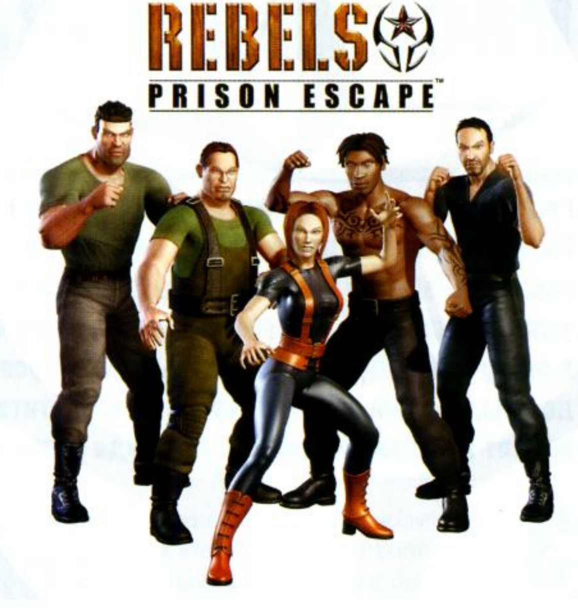
ЗА Достойный юмор; отличные видеоролики

ПРОТИВ Двухмерная графика; слабое звуковое оформление; обилие неоправданно затянутых моментов; клон

ВЕРДИКТ Безобразный клон Black & White, и этим все сказано

Commandos 9/2

Янош Грищенко



Игровая индустрия разродилась еще одним клоном великолепной Commandos. В преддверии выхода третьей части серии очередные Pyro-подражатели вытолкали на всеобщее обозрение игру, созданную непосильным трудом Philoslabs «по образу и подобию». Больше никаких картин из жизни хитрых мучачос или честных робингудов! Отныне – зарисовки на тему диссидентского движения во времена тоталитаризма.

Рецензенты в который раз белеют от злости – все было, все знаем. В Rebels: Prison Escape нет абсолютно ничего нового. То, что жило в Commandos, разработчики, не стесняясь, прикрутили своему новому клоно-детищу. И если на протяжении несчастных шести миссий вас не будет покидать ощущение, что где-то подобное уже было (и неоднократно!), – окажетесь правы. Так и есть.

Модная в наше время игровая тема о свержении злобных диктаторов нашла свое отображение и в R:PE. Местный правитель Фридрих просто-таки не дает народу свободно дышать. Отсутствие прав у граждан, культ личности, снующая повсюду полиция – обязательные атрибуты каждой уважающей себя диктатуры. Неизменно и то, что на мрачных задворках всего этого безобразия собирается горстка людей, которые против существующего политического режима.

Вступительный ролик ясно дает понять, чем героям игры предстоит заняться в ближайшее время. Стартовой точкой является некий аналог гетто, где заключенные трудятся во благо режима. Никому не верьте – везде доносчики и охранники, курсирующие по заранее заданным траекториям. Каждое их движение отточено скриптом. Замешкаетесь, и неизменно бодрящий крик «Alarm!» возвестит о скором и неотвратимом сообщении «Mission failed». Выйти во двор, разорвать на груди тельняшку и броситься в бой, конечно же, нельзя. Трехчасовой марш-бросок ползком, который сменяется мелкими перебежками. Все. Большего не положено. Охранники активно пускают в ход электрошокеры и огнестрельное оружие.



Казалось бы, что «именно вот тут» можно не идти прямо через мостик, а свернуть налево и гепардом помчаться к ближайшей избушке (местность позволяет), проскочив размашистое дерево, но – не разрешают. Все, что остается делать, – повиноваться минимализму Philoslabs, затаив в сердце обиду.

Пять персонажей начнут всячески развлекать незадачливого игрока, севшего за R:PE. Они будут ставить капканы, показывать чудеса Вуду-магии, метать дротики и притворяться мертвыми. Исключительно для вас! Только от всей этой шоу-программы несет скудностью постановки и полным отсутствием свежести. И это несмотря на то, что у игры весьма пристойный графический движок. Вездесущая трехмерность добралась наконец-то и до зачуханных клонов Commandos. На некоторые пейзажи можно смотреть очень долго – по-настоящему красиво. Пропасть в горах пленила вашего обозревателя с первого взгляда. Так не бывает! Падающий снег выглядит тоже вполне убедительно. Но при приближении камеры к персонажам все позитивные впечатления тихонько уходят. Малополигональное убожество. Модели совершенно не смотрятся с близкого расстояния. Есть желание поднять камеру как можно выше и до конца игры оставить ее в таком положении. Кстати, ни о какой игровой серьезности речь идти не может – комические фигурки с оттопыренными животами, надувными бицепсами и длинными носами об этом напоминают постоянно. Посему ролики на движке игры смотреть рекомендуется только психически устойчивым людям. Хотя видеовставки и вводят незадачливых нас в курс околосюжетных интриг.



Музыка в игре совершенно неподобающая. Даже для клона. Каждый раз слух отказывается воспринимать непонятную свалку аудиопотока. Озвучивание персонажей тоже не из лучших – могло бы быть гораздо приятнее.

Проходная игра. Совершенно незапоминающееся действо, разбавленное неоправданно большими картами. Никакой динамики игрового процесса, а лишь медленно тянущееся, диковатого вида, представление, которое происходит в полупустом зале. Зато мы знаем, что хотим Commandos III еще сильнее.

P. S. Если вы все же решились посмотреть игру и в начале второй миссии Rebels: Prison Escape без зазрения совести вываливается на Рабочий стол Windows, не отчаивайтесь. Качайте патч. Так надо. ■



REBELS: PRISON ESCAPE
Жанр action/strategy
Разработчик Philos Laboratories
Издатель L.S.P.
Web-сайт www.rebels-the-game.com

Графика ★★★★☆
Звук ★★☆☆☆
Играбельность ★★★☆☆
НАША ОЦЕНКА ★★★☆☆

ЗА Добротный графический движок; неплохой AI
ПРОТИВ Отсутствие новаторства; жуткое звуковое оформление; слишком большой размер игровых карт
ВЕРДИКТ Еще один клон Commandos

Раскладушка

Янош Грищенко

Разработчики из Paradigm Entertainment манят вас за собой. Вы безоговорочно повинуетесь, потому что знаете, они – это все, они – это Spy Hunter. Позади одноименная игра двадцатилетней давности на Commodore 64, которую вы так любили в эпоху своей бурной юности; впереди – тусклые огоньки надежды, что там, в конце коридора, встретите похорошевший, но «тот же самый» шедевр. Надежда умирает быстро...

Здешние backgrounds являются неоспоримым доказательством того, что когда-то давно планета Земля подверглась массированной атаке 8-битными игровыми приставками. Высокое разрешение не спасает. Спасибо, хоть другие объекты выглядят немного лучше. Мечта любого джеймсбонда, автомобиль G-6155 Interceptor, разбрасывает малополигональных солдат-уродцев по близлежащим кустам. Серые джипы с квадратными колесами и абстрактными пулеметами плюются чем-то, символизирующим выстрелы. Футуристический Harrier швыряет по машине бомбы, которые вызывают не панику и ужас, а дикий, неудержимый хохот. Замшелая лодчонка с матросами на борту отчаянно пытается преградить узкий канал, но получает удар в корпус, и ее обломки беспомощно взмывают в воздух. Альтернативный «Ка-50» забавно теряет управление, ударяется о землю, оставляя после себя плоский взрыв. На протяжении 14 трасс все беспорядочно мечется, кувыркается, на обочинах задорно палят EMP-пушки и взлетают баллистические ракеты... И, заметьте, все это неконтролируемое светошумовое представление для того, чтобы уничтожить логово синдиката Nostra. Ах, оно того не стоит.

Дело в том, что кучка бизнесменов решила установить на нашей матушке-планете новые правила, повсеместно отключив электричество. Смешно, банально, но против сценаристов не пойдешь – нужно принимать личину спецагента, брать под расписку вышеназванную машину-раскладушку и пробиваться к победе через дебри автомобильной аркады. Пресловутый Interceptor может превращаться из машины в катер, а при сильных повреждениях – в hi-tech наземный/водный мотоцикл. Ни слова о трансформерах! Все делается автоматически. Stay and watch only! Вооружение железного коня заставит рыдать «Бэтмобиль» на задворках Голливуда. Пулеметы, ракеты, электромагнитные заряды – все есть. Ближе к половине игры автомобиль поменяет белый окрас на благородный черный цвет. Без этого – никак. Теряется солидность. Отныне спецагент будет крушить хлипкую армию Nostra с удвоенной яростью. США, Франция, Германия стонут под колесами железного монстра.



Уничтожить синие грузовички с огромными логотипами синдиката на кузовах? Обезвредить Пять Огромных Бомб? Разрушить десяток пусковых шахт? Запросто! Только сначала надо совладать с управлением, так и норовящим каждый раз дать вам пощечину. Машина категорически отказывается резко тормозить. Посему на полпути до финиша проскочить машину техников, которые на ходу резво латают Interceptor, ничего не стоит. Морские прогулки выводят из себя. При явном графическом недомогании Spy Hunter демонстрирует отменные фокусы с катастрофическим падением frames per second. И это если учесть, что на трассах подобного не наблюдается совершенно.



AI буквально накатывает на автомобиль волны противников, которые дружно погибают под шквалом огня. Искусственный интеллект часто ездит, упершись бочком в деревянный забор: очевидно, без его помощи двигаться вперед ему очень и очень сложно. Но в море этого аркадного безобразия одиноко проплывают и весьма недурственные моменты. Достаточно качественный звук, иногда (честное слово – весьма редко!) оригинальные задания, возможность бездумно палить во все стороны, совершенно не напрягаясь.

Spy Hunter бесспорно является представителем игр, которых хватает ровно на семнадцать игровых минут. После этого у нее начинается одышка, а лицо принимает нездоровый бледный оттенок. Поверьте, дальше – очень скучно. ■

SPY HUNTER
Жанр аркада
Разработчик Paradigm Entertainment
Издатель Midway Entertainment
Web-сайт www.spyhunter.midway.com



Графика ★★☆☆☆
Звук ★★★☆☆
Играбельность ★★☆☆☆
НАША ОЦЕНКА ★★☆☆☆

ЗА Неплохое звуковое оформление; отсутствие аналогов на PC

ПРОТИВ Слишком устаревшая графика; совершенно отсталый AI; некачественное портирование; ошеломляющая однообразность игрового процесса

ВЕРДИКТ Не играйте в это!





ГЛАВНЫЙ ПОДАРОК – широкоэкранный телевизор Toshiba 32ZP18P(Q) с комплектом домашнего кинотеатра Panansonic SC-DM3EE-S от сети магазинов электроники «Мегамакс»

ПОДПИШИСЬ

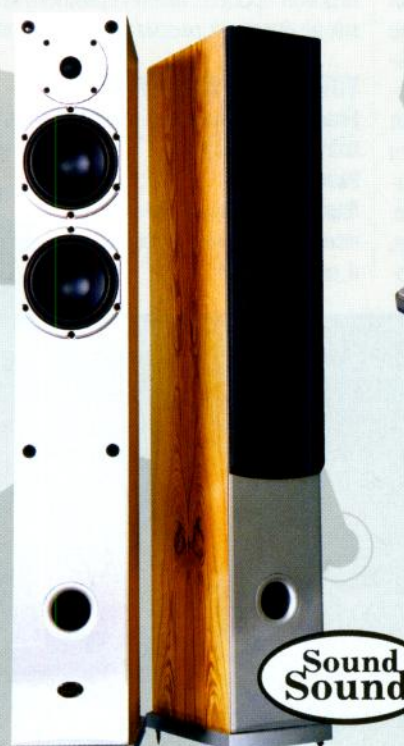
НА «WHAT HI-FI? ЗВУК И ВИДЕО» НА 2004 Г.

Вам надоело бегать в поисках свежего номера по всему городу? Вы больше не хотите спрашивать о любимом журнале у продавцов и слышать в ответ: «Был, но закончился»? Подписка - самый простой, надежный и удобный способ получать наш журнал своевременно. Но кроме того...

...ОФОРМИВ ГОДОВУЮ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «WHAT HI-FI? ЗВУК И ВИДЕО» НА 2004 Г., ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ШАНС СТАТЬ ОБЛАДАТЕЛЕМ ОДНОГО ИЗ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ПОДАРКОВ



Напольные колонки Unisound UP 1203 от компании COMPASS Hi-Fi (044) 531-97-30



Напольные колонки Force Line Silver FL3S от компании Sound Sound (061) 220-9252



Портативный DVD-проигрыватель Mustek DVD PL 207от компании DataLux (044) 249-6303



10 лицензионных DVD-дисков от «Украинской DVD компании»

ПОДПИСНОЙ 23680 ИНДЕКС

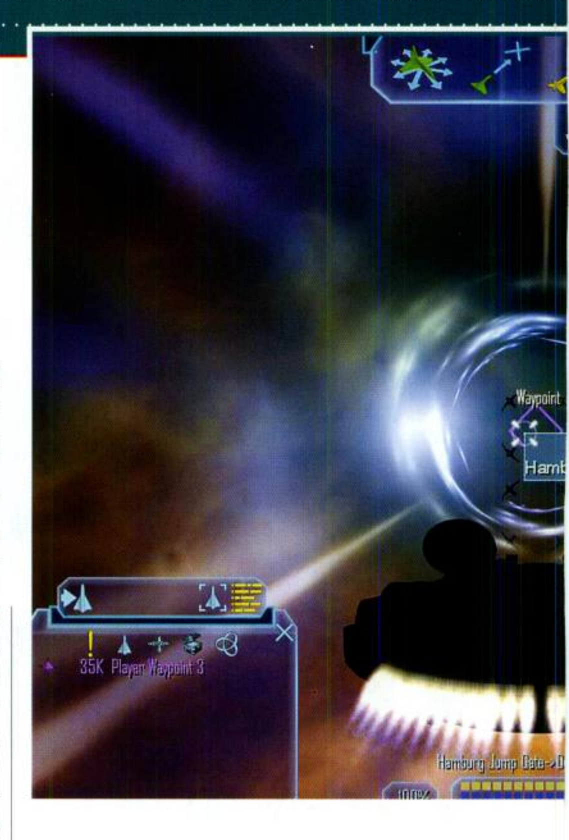
УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 10 января оформил подписку на журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео» на 2004 г. и до 20 января прислал оригинал подписного абонемента по адресу: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51, «Издательский Дом ITC». Желательно оставить себе ксерокопию абонемента. В случае, если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу (044) 245-7203, 244-8582 или по почте копию платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

Подведение итогов акции и вручение подарков состоится в конце января.
Результаты проведения акции будут опубликованы в мартовском номере «What Hi-Fi? Звук и Видео» за 2004 г.

Свобода среди звезд

Сергей Галёнкин



Вышедший зимой этого года Freelancer произвел фурор среди поклонников звездных симуляторов. К сожалению, жесткая сюжетная линия и недостаток свободы не смогли сделать из нее новую Elite. Казалось бы, все потеряно. Но тут за дело взялись поклонники игры.

Одна из приятнейших особенностей Freelancer – поддержка пользовательских модификаций, или модов. Именно это определило в свое время немеркнущую славу Half-Life и, мы надеемся, поможет продлить срок жизни творению Digital Anvil. Количество пользовательских дополнений и изменений к игре оказалось настолько огромным, что мы отобрали только самое лучшее, на наш взгляд. Наверняка, вы захотите ознакомиться и с другими модификациями. И здесь вам поможет лучший фан-сайт, посвященный Freelancer, – *LancersReactor.com.*

К сожалению, в игре нет автоматической установки/удаления дополнений, но это не беда – вездесущие поклонники уже позаботились об этой маленькой проблеме. Для установки всех описанных ниже модификаций вам в обязательном порядке понадобится **Freelancer Mod Manager** (FLMM) как минимум версии 1.2 (автор – Matthew Lieder). Он, как и все остальные описанные дополнения, находится на ДПК-CD. Если же вы купили журнал без диска, можете загрузить его отсюда: *ftp://www.lancersreactor.com/flmminstaller.exe.*

Следует отметить, что существуют три вида дополнений для этой игры: тотальные конверсии, новые корабли и небольшие улучшения. Тотальные конверсии радикально изменяют поведение игры, добавляя созданные поклонниками планеты, системы, улучшая баланс и поведение противников. Новые корабли дают игрокам возможность опробовать любимые по многим фильмам звездные транспортные средства в деле, не дожидаясь официальных игр. Небольшие улучшения слегка подправляют некоторые параметры, облегчая или усложняя игровой процесс. Ввиду огромного количества мы не будем их рассматривать в этой статье.

ТОТАЛЬНЫЕ КОНВЕРСИИ

Freelancer: The Next Generation v.1.60

Сайт www.planetirg.net
Размер 32,5 MB
Адрес загрузки www.planetirg.net/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=24



Самая значительная из выпущенных на данный момент конверсий TNG предлагает нам огромнейшее количество изменений в официальной игре, достойных не то что адд-она, а даже полноценного продолжения.

Судите сами – 57 новых кораблей, 250 новых видов оружия, 35 новых щитов и по пяти апгрейдов на каждую из подсистем. Более того, теперь вы можете заранее определиться с выбором своей линии поведения и стать пиратом, торговцем, контрабандистом или охотником за головами.



Разработчики добавили в игру еще одну звездную систему с четырьмя базами и огромным количеством вооруженных фракций. Случайные задания также подверглись значительной переработке: кроме зачистки небольших флотов, нам теперь могут предложить массивные боевые действия против огромного количества вражеских кораблей при поддержке боевых станций и стационарных турелей.

Если вы были поклонником Elite, то наверняка запомнили неожиданные появления из ниоткуда Таргонских кораблей. Специально





для любителей пощекотать себе нервы в TNG введены так называемые «shadow spawns», исполняющие роль внезапной угрозы.

Изменения в балансе в первую очередь коснулись реалистичности. Так, вы не сможете больше покупать оружие и товары на базах фракций, которые доверяют вам меньше, чем на 40%, – жестоко, но, разумеется, интересно и заставляет более четко определиться с выбором союзников.

Работа над этой модификацией в самом разгаре. В версии 2.0 нам обещают шесть новых рас и шесть новых систем – по одной на каждую, еще несколько десятков кораблей и множество нового оборудования. Но главное – нас ждет полноценное продолжение сюжета игры.

Freelancer Rebalance MOD v.3.01

Автор Daniel Mihai (johnny_dan2002@yahoo.com)
Размер 31,5 MB
Адрес загрузки ftp://www.lancersreactor.com/Flrebalance301fulla.zip

Еще одна тотальная конверсия, базирующаяся на новых кораблях и изменениях баланса. В данном случае авторы предпочли не создавать модели кораблей самостоятельно, а вставить в игру знаменитые машины из сериалов Babylon 5, Star Trek и Star Wars. Также в игру попали корабли из Tachyon the Fringe и даже Elite. Соответственно, поклонники этих фильмов и игр, всегда желавшие доказать друг другу, что «Тысячелетний Сокол» гораздо лучше «Вояджера», теперь обрели эту долгожданную возможность, благо мод в полной мере поддерживает мультиплеер.

Изменения коснулись торговли. Как вы, наверное, помните, в оригинальном Freelancer было крайне трудно зарабатывать деньги мирным путем. Теперь разница в ценах на товары на различных планетах увеличена почти в три раза, что значительно облегчило торговцам жизнь.

Случайные миссии сейчас включат в себя новые корабли – вам вполне может попасться задание истребить несколько ворлонских пришельцев, а что может порадовать больше сердце настоящего фаната «Вавилон-5»?

Авторы также говорят о нескольких новых видах вооружения и щитов, однако точное их количество нигде не приведено.

OpenSP MOD v.1.1

Автор Jeff Hogueison (xerxes0@cox.net)
Размер 560 KB
Адрес загрузки ftp://www.lancersreactor.com/OpenSPv1.1.zip

Это дополнение сложно назвать тотальной конверсией, но пройти мимо него мы просто не могли. Дело в том, что OpenSP MOD начисто отключает сюжет, что позволяет вам почувствовать полную свободу в игре. Если вы вполне довольны присутствующими в Freelancer кораблями, планетами, фракциями и балансом, то рекомендуем вам начать свое знакомство с дополнениями именно с этого.

НОВЫЕ КОРАБЛИ



Babylon 5 Ship Pack

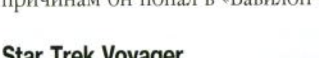
Автор TFK-Killermatrix (TFK-Killermatrix@gmx.net)
Размер 1,5 MB
Адрес загрузки ftp://www.lancersreactor.com/babylon-5-ship_pack.zip

Небольшой по обьему набор из семи кораблей. Почти все из них пришли, как несложно догадаться, из популярного сериала «Вавилон-5» и только один неизвестно как затесавшийся в эту тесную компанию корабль Хана Соло «Тысячелетний Сокол» – из «Звездных войн».

Porsche's Star Wars Ship Pack

Автор Porsche (thekiddx2@yahoo.com)
Размер 6,36 MB
Адрес загрузки ftp://www.lancersreactor.com/Porsches_StarWars_Ship_Pack.zip.flmod

Как и предыдущий файл, это – набор знаменитых боевых машин из популярного сериала. В данном случае – из классической трилогии «Звездные войны», включающий в себя A-Wing, B-Wing, корабль Боббы Фетта Slave 1, Коррелианский Корвет и джедайский истребитель. Хан Соло со своим «Соколом» в комплект не входит: по непонятным для нас причинам он попал в «Вавилон-5».





Star Trek Voyager

Автор TFK-Killermatrix (TFK-Killermatrix@gmx.net)
Размер 1,59 MB
Адрес загрузки ftp://www.lancersreactor.com/voyager2.zip.flmod

Всего один корабль, зато какой! Овеянный легендами, любимец миллионов телезрителей и одного главного редактора «Вояджер», звезда сериала, мультсериала, серии книг, комиксов и нескольких полнометражных фильмов – «Звездный путь». ■

«CHASER: ВСПОМНИТЬ ВСЕ»/CHASER

★★★★☆

Локализация ★★★☆☆

Жанр 3D-action

Издатель в Украине «Мультитрейд»

Локализация AZZA Games

Chaser, несмотря на посредственную графику и некоторые недостатки в геймплее, вызвал лавину положительных отзывов игроков в первую очередь благодаря великолепной режиссуре, интересному сюжету и динамичности действия. Пожалуй, это один из лучших шутеров 2003 года, не считая Tron 2.0 еще и не вышедших Half-Life 2 и иже с ним.

Локализация появилась необычайно быстро – в течение двух недель после выхода оригинала. Хотя игра и так оказалась на удивление стабильной, в русскую версию уже включен последний патч 1.47. Сама локализация вызвала противоречивые чувства. С одной стороны, перерисованы все, даже самые маленькие текстуры с надписями, что весьма впечатляет, и сделан неплохой перевод. С другой – подбор голосов ужасен, слушать речь персонажей просто не хочется. К тому же имеется нестыковка озвучки с видеорядом, так что порой мы лицезреем героев, безмолвно открывающих и закрывающих рты.

POSTAL PLUS



★★☆☆☆

Локализация ★★☆☆☆

Жанр action/arcade

Издатель в Украине «Мультитрейд»

Локализация «Акелла»

Конечно, в определенных кругах вышедший недавно скандальный, а, по нашему мнению, просто низкосортный и недалекий action Postal 2 пользуется некоторой популярностью. Именно для этих поклонников кровавой бессмысленной резни компания «Акелла» решила переиздать первоисточник – плоскую аркадку Postal выпуска тысяча девятьсот затертого года (на самом деле 1997-го). Прошедшие годы не прибавили игре шарма. Если графика еще в 1997 г. вызывала серьезнейшие нарекания, то сейчас она выглядит просто убого. Звук также не улучшился со временем, ну а геймплей... честно говоря, скучный и ущербный. Plus в ее названии означает просто-напросто дополнительные уровни, дорисованные разработчиками на коленке в 2001 г.

Русификация также не заслуживает особо лестных слов. Переведены только пункты меню (порой весьма странно) и глубокомысленные изречения при загрузке уровней. Причем используемые шрифты вследствие почтенного возраста и низкого разрешения игры читаются плохо. Озвучка оставлена английской.





RAYMAN 3

★★★★☆

Локализация ★★★★★

Жанр платформенная аркада

Издатель в СНГ «Бука»

Локализация «Бука»

Нередко игровые персонажи становятся своеобразными талисманами компаний, их породивших. Классические примеры – Марио (Nintendo) и Соник (Sega). «Лицом» французской фирмы Ubi Soft является симпатичное создание с ушами-вертолетами по имени Реймен.

Нынче довольно трудно сыскать достойный аркадный платформер, а среди более или менее «свежих» игр подобного рода третья серия приключений Реймена, пожалуй, является лучшей, хотя и она не лишена недостатков, обусловленных во многом ее консольными корнями (предпочтительное управление с геймпада, своенравная камера и т. п.). Но вместе с тем Rayman 3 – это захватывающее приключение, наполненное доверху добрым юмором и иронией.

Именно поэтому локализацией мы остались довольны, поскольку за счет удачного перевода и отличной игры актеров, озвучивавших персонажей, удалось сохранить тот самый немножко стебный дух, который был присущ оригиналу.

X-PLANE 6

★★★★☆

Локализация ★★★★★

Жанр авиасимулятор

Издатель в Украине «Мультитрейд»

Локализация «Бука»

X-Plane не слишком балует своих поклонников излишними красотами – аскетичная графика и два экрана меню: один для выбора самолетов и второй – с аэродромами.

Впрочем, важно ли это по сравнению с возможностью прокатиться на американском космическом челноке или полетать в разреженной атмосфере Марса? Когда надоест и это, попробуйте себя в роли авиаконструктора. Не бойтесь, вам не придется угадывать значения сотен коэффициентов физической модели. Игра сама вычислит их, исходя из геометрии 3D-модели и профиля крыла, созданного в специальном редакторе.

И еще одно достоинство – исключительно качественная русификация. Так как в самой игре переводить было почти нечего, локализаторы потратили все свои усилия на многостраничную инструкцию. И надо сказать – не зря. Столь качественный перевод изобилующего техническими терминами текста – редкость в наши времена. Это тем более важно, что без руководства разобраться в игре и научиться летать – просто невозможно.





«БИМЕРЫ»/BEAM BREAKERS

★★★★☆

Локализация ★★★★★

Жанр аркадные гонки

Издатель «1С. Украина»

Локализация Nival Interactive

«Бимеры» – одна из нескольких игр, навеянных замечательным фильмом Люка Бессона «Пятый элемент». Естественно, разработчики взяли за основу один из самых зрелищных эпизодов картины – гонки на антигравитационных автомобилях по оживленным «улицам» мегаполиса будущего. Но в отличие от той же «Погони за Пятым элементом» в данной игре есть не только гонки. В сюжетных миссиях перед нами разворачивается целая история о карьере простого водителя на службе у мафиозной группировки, это роднит «Бимеров» с такими хитами, как «Мафия» и GTA, хотя, конечно, никакой свободы выбора здесь нет. Графика в игре весьма качественная, однако несколько однообразная, гонки захватывающие, но тоже довольно монотонны, музыкальные треки агрессивны. Впрочем, на хит «Бимеры» явно не тянут, просто неплохая игра, не более того.

Русификация, выполненная Nival Interactive, как всегда превосходна. Отличный перевод, великолепно подобранные голоса, качественная озвучка, одним словом, придраться решительно не к чему. Заслуженные пять баллов.

«ГЛАДИАТОРЫ»/THE GLADIATORS

★★★☆☆

Локализация ★★★★★

Жанр action/strategy

Издатель в Украине «Мультитрейд»

Локализация Revolt Games

«Гладиаторы» – одна из первых action/стратегий, ориентированных исключительно на мультиплеер. Конечно, однопользовательская часть в ней тоже имеется, вот только невооруженным глазом видно – это не более чем тренировочные уровни перед сетевыми баталиями. К сожалению, идея многопользовательских стратегических битв в аркадном стиле не прижилась в народе, поэтому единственное, что нам остается, – одиночная компания. В принципе, и графика, и дизайн миссий в «Гладиаторах» неплохие, как и подбор юнитов и их спецспособности, но геймплей почему-то совершенно не увлекает.

Русификация, выполненная Revolt Games, просто великолепна. Перевод всех текстов, подбор голосов и озвучка сделаны на самом высоком уровне, всем бы так. Можно посетовать разве что на дурацкий сюжет и, как следствие, на «плоские» реплики персонажей, но это вина только разработчиков «Гладиаторов», а не локализаторов.



«ДЕНЬ ПОБЕДЫ»/HEARTS OF IRON

★★★★☆

Локализация ★★★☆☆

Жанр глобальная стратегия

Издатель в Украине «1С. Украина»

Локализация Snowball.ru

Со стороны кажется, что Paradox уже пятый год делает одну и ту же игру, привязывая свою стратегию к различным историческим эпохам. «Европа», «Европа II», «День Победы» – и это еще далеко не конец. Впрочем, от итерации к итерации игра становится все лучше и лучше. Не в графическом плане – выглядит «День Победы» так же плохо, как и самая первая «Европа», а по внутренней механике и игровым возможностям. Как понятно из названия, в этот раз Paradox прельстили события Второй мировой войны.

К сожалению, с локализацией «Дня Победы» не все в порядке – мастера из Snowball подкачали. Используемый шрифт мелковат и плохо читается (впрочем, это вечная беда игр Paradox), но мало того, на некоторых кнопках он банально сползает, закрывая часть текста. Перевод показался нам слишком уж прямолинейным, а некоторые используемые термины не совсем точными. Ну и, конечно, «ё», замененное везде на «№», не добавляет игре шарма.

«ЗАГАДКА СФИНКСА. ЕГИПЕТСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ»/RIDDLE OF THE SPHINX. AN EGYPTIAN ADVENTURE

★★★☆☆

Локализация ★★★★☆

Жанр адвентюра

Издатель в Украине «Мультитрейд»

Локализация «Акелла»

Если вам все еще в охотку расплодившиеся в свое время квазиисторические адвентюры в стиле покойной компании Cryo и с небольшим налетом Myst, то «Загадка Сфинкса» – именно такой посланец из прошлого, ведь игра увидела свет в 2000 г. Никаких сюрпризов от нее ожидать и не следует. Типичнейшая неторопливая история без единой капли крови и адреналинового драйва. Каждый шаг героя – новая заранее отрендеренная картинка, на фоне которой «валяются» нужные и ненужные предметы или заготовлены очередные головоломки. Сюжет, прямо скажем, не блещет оригинальностью: археологические находки в районе Великих Пирамид, проклятия и тайны многих тысячелетий. Все это мы уже видели и слышали .

Локализация выполнена вполне грамотно, хотя большого объема работ здесь и не требовалось. Отметим, что графические элементы, содержащие «инструкции по решению головоломок», с целью их «русификации» перерисованы заново.





«МАГНАТ КОННОГО СПОРТА: ФАВОРИТ»/ HORSE RACING MANAGER

★★★★☆

Локализация ★★★☆☆

Жанр экономический симулятор

Издатель в Украине «Мультитрейд»

Локализация «Акелла»

Казалось бы, очередной экономический симулятор, к тому же на тему, безумно далекую от отечественных реалий, ан нет, чем-то игра цепляет. На самом деле в «Магнате конного спорта» целых три игры. Первая – полноценный, сложный и интересный симулятор конного завода – с разведением и покупкой лошадей, тренировками и ветеринарами, участием в скачках и обустройством конюшни. Вторая – весьма достоверный ипподромный тотализатор. И наконец, скачки в полном 3D (причем достаточно качественном) с возможностью лично управлять взращенной на собственном заводе лошадью. При этом все три составляющие игры весьма органично дополняют друг друга. Единственный большой недостаток игры – отсутствие обстоятельного фолианта по конному спорту и разведению лошадей.

Локализация, в принципе, вполне приемлемая, хотя некоторые ляпы в переводе, искажающие смысл, несколько раздражают. Озвучки в «Магнате» нет – как английской, так, естественно, и русской.

«МАШИНКИ»/BIG SCALE RACING



★★★★☆

Локализация ★★★☆☆

Жанр гоночный симулятор

Издатель в Украине «1С. Украина»

Локализация «1С»

Если «Недетские гонки» – это веселый, очень красивый и очень несерьезный (если не брать в расчет реалистичную физику) симулятор радиоуправляемых автомоделей, то «Машинки» – его полная противоположность: это гиперреалистичный симулятор гонок на автомобилях – копиях в формате 1:5. Здесь все, как в настоящих состязаниях такого рода, у нас в стране, к сожалению, не популярных: четкие правила, лицензированные трассы, точно воссозданные особенности поведения машинок определенных классов. Именно поэтому игра получилась несколько суховатой – всего шесть трасс, никаких посторонних предметов и объектов, примерно равный состав участников. Тем не менее достоверная физика автомобилей и нюансы управления авто различных классов подкупают. Игра оказалась весьма неплохой.

Локализация здесь минималистская – переведены только пункты игрового меню. Хотя озвучивание сообщений во время заезда не помешало бы.





«НАПОЛЕОН»/NAPOLEON

★★★☆☆

Локализация ★★★☆☆

Жанр стратегия

Издатель в Украине «1С. Украина»

Локализация «1С»

Стратегия «Наполеон» выходит в связке с одноименным франко-немецким мини-телесериалом. Собственно сам сериал весьма и весьма неплох: Кристиан Клавье – в роли Наполеона, Изабелла Росселинни, Джон Малкович, Жерар Депардье – в других ролях. Бюджет 40 млн. евро, 10 тыс. солдат, 3 тыс. лошадей, грандиозные батальные сцены. Не «Война и мир», конечно, но тоже ничего. Об игре таких слов не скажешь – простенькая стратегия, пытающаяся следовать событиям сериала или подражать великому Shogun, но бездарно, бездарно. Тактика прозрачна, стратегия необременительна, игра проходится вдоль и поперек за один вечер. Да еще и графика так себе. Но... играть стоит хотя бы для того, чтобы перед каждой миссией просматривать весьма большие фрагменты самого фильма – он действительно впечатляет.

Русификация же проведена как-то небрежно, что ли. Возможно, шрифты и в оригинале не блистали, в русском они просто не читаются, да и перевод показался нам слишком казенным.

«РЕСТОРАННАЯ ИМПЕРИЯ»/ RESTAURANT EMPIRE

★★★★☆

Локализация ★★★★☆

Жанр экономический симулятор

Издатель в Украине «Мультитрейд»

Локализация Crazy House

Один из лучших за последнее время «тайкунов» (напомним, что английское слово «tycoon» означает «магнат»). Это не удивительно, ибо построением «Ресторанной империи» занимались сам Тревор Чан (создатель знаменитого «Капитализма») и его компания Enlight. В игре привлекают радующая глаз графика, серьезная экономическая модель, а также немало доброго юмора. А почему бы и нет? Все-таки люди ходят в рестораны не только для того, чтобы вкусно поесть, но и для того, чтоб развлечься.

Один из самых важных аспектов экономического симулятора – игровой интерфейс: большое количество меню и опций, появляющиеся в процессе ведения бизнеса сообщения и т. п. В принципе, именно в переводе элементов интерфейса и заключалась главная задача локализаторов. Каких-то крупных недочетов на этом поприще не замечено, разве что иногда вылезают не совсем понятные сокращения вроде «количество изв. поваров», да небольшие падежные неувязки типа «Вы наняли Аморе Винсент в качестве Мойщик посуды».



«СЛУЖБА 911»/EMERGENCY 2

★★★☆☆

Локализация ★★★★☆

Жанр стратегический симулятор

Издатель в Украине «1С. Украина»

Локализация «Логрус»

Эту игру применять бы в школах, на уроках гражданской обороны. Потому что на самом деле никакая это не игра, а, скорее, наглядное пособие, иллюстрирующее специфику работы западных служб спасения. Динамика и напряжение отсутствуют начисто, процесс больше напоминает решение не очень умного квеста на скорость. К тому же решение далеко не очевидное. Свою лепту вносит и графика – скучная, непритязательная и более чем устаревшая (в локализации какой-то шутник «перевернул» бегунок качества графики, так что не падайте в обморок). Под стать графике и бедное звуковое сопровождение. Впрочем, в одном игре «Служба 911» отказать нельзя – тема вполне актуальна и интересна сама по себе.

Что до локализации, то выполнена она весьма неплохо, вот только специфика игры не позволяет развернуться как следует. В русской версии, однако, как и в оригинале, озвучка отсутствует. Шрифты читаются не очень хорошо. Средне, одним словом.

«СТРАНСТВИЯ ТОРИНА»/ TORIN'S PASSAGE

★★★★☆

Локализация ★★★★★

Жанр адвентюра

Издатель в России SoftClub

Локализация SoftClub

«Странствия Торина» датируются далеким 1995 годом. Но время не властно над подобными творениями (чуть устаревшая графика – не помеха). Они и сегодня воспринимаются не хуже, чем прежде. И очень хорошо, что с милой, приятной и остроумной историей о похождениях молодого парня в пяти мирах планеты Страта, вложенных друг в друга подобно матрешке, познакомится новое поколение почитателей квестов.

Имя ведущего разработчика и сценариста известно всем любителям адвентюрных игр – «отец Ларри Лаффера» Эл Лоу (Al Lowe). А это значит, что юмора в «Странствиях Торина» хоть отбавляй, причем, в отличие от «Ларри», он адресуется не только взрослой аудитории.

Что касается собственно локализации, то компания SoftClub в очередной раз показала свой высокий класс. Шрифты четкие и ясные, озвучка на высшем уровне как в техническом, так и в творческом плане, и наконец, подробное руководство на русском языке.



«СУМАСШЕДШАЯ ФАБРИКА»/ CRAZY FACTORY

★★★★☆

Локализация ★★★★☆

Жанр стратегический симулятор

Издатель в Украине «1С. Украина»

Локализация «1С»

Ребята из Monte Cristo Multimedia, собаку съевшие на всевозможных Tycoon и Sim Что-бы-то-ни-было, решили вдоволь поиздеваться над собственными играми. Crazy Factory действительно безумный экономический симулятор – Sim-китч, Tycoon-пародия. Начиная от отвязной графики и заканчивая сумасшедшими товарами, которые вам придется изобретать, производить и продавать, – компьютеризированными туалетами, реактивными роликами и полоумными роботами-уборщиками. С другой стороны, симуляторная часть игры весьма и весьма сложная, все-таки имя обязывает, так что любители строить свои торговые империи могут оттянуться на все сто.

Русификация сделана очень аккуратно, причем авторы попытались сохранить дух оригинала. Возможно, не всегда им это удалось, но выполнен перевод качественно. Русской озвучки в игре «Сумасшедшая фабрика» нет, а ролик переведен с помощью титров. Еще один минус – стабильность ее оставляет желать лучшего.

«ФУТБОЛ 2003»/ FOOTBALL GENERATION

★★★☆☆

Локализация ★★★☆☆

Жанр спортивный симулятор

Издатель в Украине «1С. Украина»

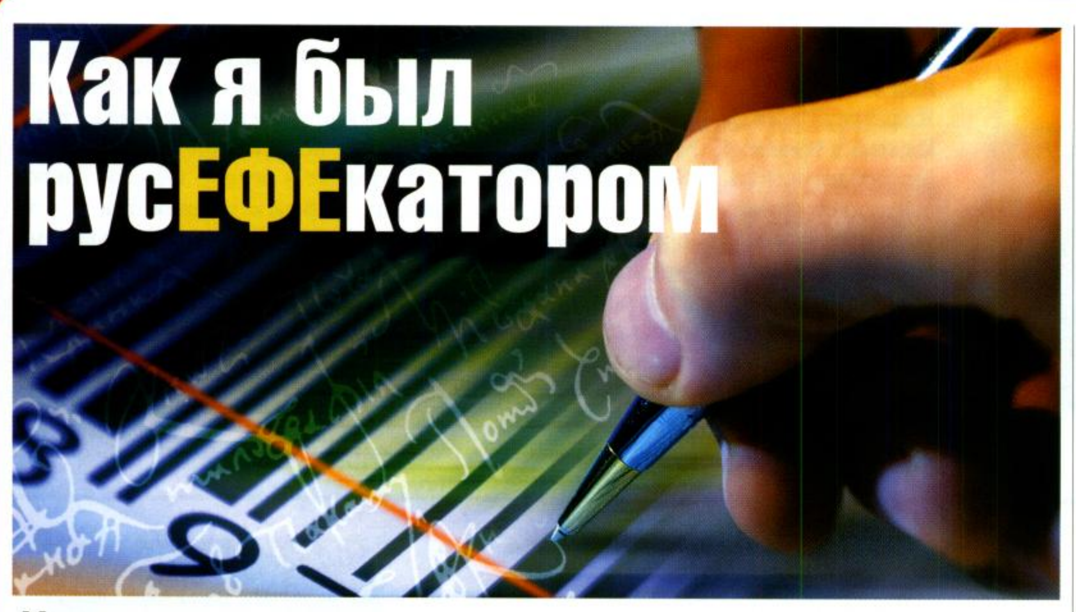
Локализация «Логрус»

Глядя на эту игру, так и хочется, перефразируя слова Остапа Бендера, воскликнуть: «Нет, это не FIFA 2003!». Да уж, до флагмана PC-футболостроения Football Generation, как до Рио-де-Жанейро, учиться, учиться и еще раз... Внешний вид – далеко не современный, анимация – оставляет желать лучшего, тактика... какая тактика? Игра прямолинейна, предсказуема и безыскусна – просто еще один футбольный симулятор, один из многих и далеко не самый удачный. Традиционно ни Украинской лиги, ни украинских клубов нет, футболисты сплошь безызвестные ивановы да джонсы – естественно, лицензии Football Generation никто не давал. Ну и так далее в том же духе...

Может быть, локализация спасет игру? Вряд ли. Нет, сделано все неплохо: перевод достойный, подбор голосов заслуживает уважения. Вот только генератор, который составляет из кусочков фраз комментарии, лепит порой такую откровенную чушь в стиле кошмарных коммунистических лозунгов брежневской эпохи – волосы дыбом встают.



Как я был русЕФЕкатором



Maxon

Вы знаете, где взламывают и переводят на русский язык подавляющее большинство игр, выпускаемых пиратами, где происходит «профисиональное озвучание»? Думаете, в секретном подземном бункере где-нибудь в сибирской тайге? Нет, столицей пиратских локализаций является Киев! Не верите? Я бы и сам скептически отнесся к подобному заявлению, если бы мне не довелось на некоторое время стать «винтиком» масштабного и отлаженного конвейера, штампующего пиратские русификации зарубежных игр.

Началом моей карьеры послужило неприметное объявление на онлайновой бирже труда: студентам с хорошим знанием английского и обладающим компьютером с выходом в Сеть предлагалось подработать на переводах компьютерных игр. После короткой переписки и тестового перевода потянулись мои трудодни и нередко «трудоночи».

Гибкий рабочий график был особенно привлекателен для меня как для студента. По телефону мы договаривались, сколько я переведу к установленному сроку, и, получив файл по e-почте, я самостоятельно распределял свое время. А можно было и вовсе отказаться от перевода, сославшись на занятость или сессию.

Именно такая свобода действий удерживала от поиска более прибыльных источников дохода. Ведь расценки у пиратов аскетически скромные – $0,25 за 1024 символа перевода, и чтобы за месяц накапала более-менее пристойная сумма, приходилось тратить почти все свободное от учебы время. Понятно, что на такую «зряплату» дипломированный филолог не позарится. Вот вам и первый секрет легендарного «качества» пиратских «приводов» – непрофессионализм переводчиков.

Следующий секрет кроется в том, что переводчик получает голый текст в формате txt с короткой ремаркой о жанре. Надеяться на объяснения работодателя по поводу содержания игры не приходится. Только самые объемные проекты удостаивались вступительного слова и скудненького глоссария имен и названий, едва ли включающего хотя бы пятую часть имен собственных из игры. А если выпадет текст по теме, в которой ты абсолютный ноль, – какой-нибудь бейсбол или американский футбол, – то доводится рыскать по Internet в поисках терминологических словарей. Однако не каждый переводчик будет утруждать себя лишними «мышкодвижениями».

Еще одним секретным оружием борьбы за «качество» являются сверхскорости переводов, которые делаются сегодня на завтра или на послезавтра, иногда «до конца выходных». За день почти непрерывного труда мне удавалось перевести 40–50 KB текста, хотя опытные «стахановцы» набивали и больше. Дольше нескольких дней переводят только таких гигантов, как Morrowind или Neverwinter Nights, растягивая «удовольствие» на полторы-две недели. Если работа очень срочная, то переведенный текст могут отослать другому работнику для редактирования.

Все переводы проверяют редакторы в офисе (они же – ведущие переводчики), и если количество ляпов зашкаливает, то применяют штрафные санкции против нерадивого труженика русификаторского фронта. Однако отдельные неточности ускользают даже от «всевидящего ока» редактора, особенно когда игра собирается в последнюю минуту с минимальной проверкой, а такие случаи не единичны.

Короткие игры, преимущественно аркадного характера, переводятся прямо в офисе, что позволяет надеяться на лучшее качество, ведь над переводом трудится один-два человека, а главное – они могут запустить саму игру в отличие от надомных переводчиков, которые видят только текст, разрезанный на фрагменты. Подобное коллективное творчество только усугубляет общее состояние «больного». Все имена и названия переводятся вразнобой, стиль не выдержан, да и уровень владения языком – что английским, что русским – у всех разный.

Часто приходится делать переводы, что называется «в длину», то есть количество символов в строке не должно превышать соответствующее количество в оригинале. Подобное явление встречается преимущественно в играх для Sony PlayStation. И чем короче фраза, тем меньше места для стилистического маневра у переводчика, особенно когда специфика взлома требует не оставлять ни единого латинского символа. Подобные «секвестры» и «обрезания» отнюдь не повышают удобоваримость текста. А с переводом меню в таких случаях совсем туго – банальные *Save* и *Load* превращаются чуть ли не в *Спас* и *Груз*. Обилие переменных и служебных символов в подобных файлах тоже не облегчает жизнь переводчикам.

Стоит еще заметить, что в английском языке очень легко проводить операции по изменению пола персонажа: достаточно с помощью переменных менять обращения мисс/мистер, сэр/мадам, а также местоимения он/она. Русский же язык в отличие от английского является флективным, то есть слова приобретают иное значение при изменении окончания (сказал, сказала, сказали вместо единого said). Поэтому при возможности выбора пола персонажа в русской версии нужно добавлять параллельные формы всех реплик и обращений или делать значительно больше переменных. Конечно же, при пиратском переводе нельзя реализовать такое перепрограммирование. Отсутствие флексий (значащих окончаний) в английском языке может еще больше запутать, когда переводишь игру с середины и не догадываешься, что главный герой – женщина. Хорошо, если удается это выяснить и оперативно внести правки, но ведь можно так и не найти в тексте прямых указаний на пол.

Показательная «борьба» с пиратством в нашей стране приве-

ла к тому, что нелегальных издателей стало значительно меньше, а контрафактные диски продолжают продавать на каждом углу. Поэтому вся работа идет через Москву, даже офис, похоже, оборудован на северо-восточные инвестиции. Не знаю, как сейчас, в век скоростного доступа в Сеть, происходит передача данных, но на заре переводного бизнеса игровой диск (предварительно купленный у западных пиратов) из Москвы в Киев и обратно транспортировали поездом или даже авиарейсом.

Своих коллег мне доводилось изредка видеть только во время «раздачи слонов». «Конспиративные» встречи назначались где-нибудь в метро или подземном переходе в центре. Приходил человек и выдавал причитающуюся сумму зеленых тугриков. При этом я имел редкую возможность взглянуть на других переводчиков, среди которых были и 50-летние дяди, и тети с внешностью школьных учителей, в игровую квалификацию которых верилось с трудом. Оплата проводилась только после расчетов московских заказчиков, то есть фактически денег приходилось ждать от двух недель до двух месяцев. Но так как переводы делались непрерывно, то зарплату выдавали 1–3 раза в месяц (у меня набегало около 50–100 «уёв»).

Последней каплей, побудившей меня подать в отставку, стал перевод Heroes IV, за который я мечтал взяться с первых дней трудовой деятельности на лингвистическом поприще. С азартом и благоговением я принялся за работу – пытался передать дух и атмосферу магического средневековья, тщательно вычитывал текст, составлял свой глоссарий и отсылал в офис с рекомендациями, что и как лучше переводить. Над переводом трудились «долго» – почти неделю. Когда же я купил пиратскую локализацию и проинсталлировал игру, то просто ужаснулся: разночтения имен и названий превышали все мыслимые и немыслимые нормы, а качество хромало на все четыре ноги (ребята из 3DO, конечно, тоже постарались). А главное, что, читая даже собственный текст, впоследствии видишь, как можно лучше построить отдельные фразы, находишь более уместные термины. Поэтому я решил, что настало время завязывать с халтурой.

Расставание прошло благополучно, но еще полгода я страдал доселе неизвестной психиатрии болезнью «геймофобией», от которой излечился, купив все тех же Heroes IV, но уже английских и лицензионных! ■

КОММЕНТАРИЙ РЕДАКТОРА

В последнее время качество официальных переводов западных игр, выпускаемых в России и Украине, значительно улучшилось. Намного расширился и ассортимент – сегодня в СНГ выходят практически все мировые хиты категорий A и B. Также сократилось запаздывание русскоязычных релизов от американских и европейских. Мало того, некоторые игры стали выходить вначале именно на русском или выпускаться в рамках мировых премьер.

Если вы ознакомитесь с обзорами в рубрике «Локализации», то заметите, что претензий к качеству официального перевода у нас практически нет. Локализаторы, имеющие доступ к программному коду игры, могут ввести новые переменные, перерисовать основные текстуры (текст бывает и в виде графических файлов), расширить области, предназначенные для надписей, и привлечь для озвучки настоящих актеров и т. д. Кроме того, хорошо локализованная игра, как правило, включает последние дополнения, улучшающие ее стабильность, ну и, конечно же, позволяет играть в Internet и устанавливать свежие моды и патчи.

Но, к сожалению, не все так радужно в деле официальных переводов. Некоторые игры идут к пользователям очень тяжело. Вспомним хотя бы печально известные Gothic и Morrowind. Обвинять в задержке выхода русифицированных версий этих проектов локализаторов не стоит. Как правило, все «заторы» случаются по вине западных издателей, которые проводят финальную сборку локализаций со всего мира. И зачастую получается так, что русские версии попадают в самый конец длинной очереди. Случаются и юридические или правовые трения, влияющие на дату релиза.



Мы ждали этот фильм, ждали с нетерпением. Именно из-за него «Акелла» испортила наших заранее любимых «Корсаров II», превратив их из суровой пиратской саги в детскую сказочку. Так что снисхождения не будет.

На удивление, как для фильма, создаваемого по мотивам аттракциона Диснейленда (фу!!!), «Пираты Карибского моря» получились очень и очень добротной картиной. Правда, вместо мрачной мистической истории и флибустьерского колорита нам подсунули подростковую комедию с пиратами. По сути, это диснеевский мультфильм в киноизложении и без песенок. Ожидать чего-либо другого не стоило с самого начала. Можно смело утверждать, что «Корсары II» идеально соответствуют фильму, так что ругать игру не нужно.

Собственно, «Пиратов» вытягивают не драки – количеством одна штука, зато весьма и весьма качественная; и не абордажи – опять-таки всего один, после безумного, чтобы не сказать идиотского, маневра, предпринятого героем Орландо Блума. И даже не экзотические локации, которых все-таки маловато. Весь фильм держится на харизматичном капитане Джеке Воробье, которого просто гениально сыграл Джонни Депп. Он эгоистичен, но честен; безумен, но обаятелен; коварен, но благороден. Одним словом, «пират и славный малый», или, как говаривал по этому поводу один контрабандист в далекой-далекой Галактике: «Настоящий мерзавец – тебе понравится». И нам нравится. Неглупые шутки Джека, его пластика и манера говорить не оставляют равнодушными. Орландо Блум и молоденькая Кайра Найтли недотягивают до Деппа, даже их love story, на которой, собственно, и построен фильм, смотрится както бледненько. Впрочем, и капитан-мертвец Барбоса в исполнении Джеффри Раша тоже выглядит на трояк.

Что еще порадовало мою морскую душу – корабли, хотя они и похуже, чем в игре по фильму, но все же, все же. Изящный «Перехватчик», грозный «Разящий» и, конечно, «Черная жемчужина». При этом корабли в фильме, кажется, не рисовали, а снимали настоящие «загримированные» парусники. А вот собственно моря в игре... извиняюсь, фильме – маловато. Впрочем, свои «четыре балла» «Пираты» заработали.

Олег Данилов

PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE CURSE OF THE BLACK PEARL («ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ: ПРОКЛЯТЬЕ ЧЕРНОЙ ЖЕМЧУЖИНЫ»)

★★★★☆

Компания Walt Disney Pictures, 2003

Web-сайт disney.go.com/disneypictures/pirates/

Режиссер Гор Вербински

В ролях Джонни Депп (капитан Джек Воробей), Орландо Блум (Уилл Тернер), Кайра Найтли (Элизабет Сван), Джеффри Раш (капитан Барбоса)

CHARLIE'S ANGELS: FULL THROTTLE («АНГЕЛЫ ЧАРЛИ: ТОЛЬКО ВПЕРЕД»)

★★☆☆☆

Компания Columbia Pictures, 2003

Web-сайт www.sonypictures.com/movies/charliesangels2/

Режиссер Мак Джи

В ролях Дрю Бэрримор (Дилан Сендерс), Камерон Диаз (Натали Кук), Люси Лиу (Алекс Мандей), а также Деми Мур, Роберт Патрик, Криспин Гловер, Пинк, Брюс Уиллис и др.

Ох, и богат этот год на сиквелы. Вот и до «Ангелов Чарли» очередь дошла. Продолжение экранизации одноименного телесериала 70-х увидело свет через три года после весьма успешной в коммерческом плане первой части.

Что же, задел налицо. Звездный актерский состав с ходу бьет в глаза: начиная с вернувшейся на киноэкраны Деми Мур и заканчивая появляющимися на минуту-две Брюсом Уиллисом и Пинк. Саундтрек к фильму просто звездный – David Bowie, Pink, Bon Jovi, Aerosmith, MC Hammer – и это еще не полный список участвующих (всего почти сорок песен и мелодий). Да и сказать, что бюджет поджимал, рука не поднимется. Даже шесть двухминутных мультиков по мотивам сюжета ленты нарисовали к вящей радости жаждущих.

А что-то ведь не так. То ли сказывается прошлое режиссера, снимавшего всего пару лет назад лишь видеоклипы. То ли слишком быстро устаешь от лоскутков происходящего на экране и шума сменяющих друг друга мелодий. То ли шутки переходят ту невидимую грань, перед которой были улыбки, а за ней – лишь гоготанье с последних рядов кинотеатра. И дело даже не в засилье рекламы на экране (отдельные моменты фильма можно просто нарезать на рекламные ролики для Ferrari или там Ericsson) и не в отсутствии актерской игры как таковой (из комплекта «3+1» главных героинь хоть как-то старалась лишь Дрю Бэрримор, кстати, один из продюсеров фильма). Дело скорее в том, что фильм просто беспросветно глуп даже для развлекательной комедии и вторичен практически во всем. И даже удачные шаржи на тему голливудских блокбастеров последнего времени уже не могут изменить результата. Как столь яркое и шумное действо сумело оказаться настолько серым – загадка, но факт налицо.

P. S. Что касается сюжета: видали мы истории и поинтереснее, посвященные кольцам и суете вокруг них.

Михаил Зинченко





Italian Job – уникальный фильм. Вы начинаете думать о не очень выразительной игре актеров, вторичности сюжета и прочих недостатках картины только после просмотра. Во время показа оторваться от происходящего на экране и как-то проанализировать фильм просто невозможно.

На самом деле The Italian Job – не самостоятельная картина. Это ремейк знаменитого одноименного фильма 1969 г. с Майклом Кейном в главной роли. Вот только из комедии в процессе пересъемки лента превратилась в криминальный action, а место действия перенесено из Турина в Венецию и Лос-Анджелес. Сюжет фильмов-ограблений придуман еще в начале 30-х годов прошлого века и с тех пор не претерпел сколь-нибудь значительных изменений. Имеются группа благородных/не очень грабителей – виртуозов своего дела, несметные сокровища, сложный/безумный план и предатель/въедливый коп/случайный фактор, который ставит Великое Ограбление под угрозу. В Italian Job целых три ограбления – два удачных и одно сорванное, и мерзкий предатель в весьма неубедительном исполнении Эдварда Нортона. Ну и конечно, масса погонь, автомобильных трюков и лихачество, причем без всякого пролития крови.

Актерская игра в картине, скажем прямо, весьма посредственная. Выразителен только Дональд Сазерленд: мастерство не пропьешь, но героя, к сожалению, убивают буквально на 15-й минуте фильма. Остальные, включая весьма неплохого актера Эдварда Нортона, смотрятся так себе. Зато полноценным и чуть ли не главным героем Italian Job стоит признать... автомобиль. Элегантная крошка Mini Cooper S, несмотря на явно рекламный характер ее участия в фильме, что говорится, «делает весь спектакль».

Хочется отметить очень недурственную операторскую работу, особенно в эпизодах, действие которых происходит в Венеции, отличную постановку трюков и гонок на Mini Cooper, а также харизматичных представителей украинской мафии в Лос-Анджелесе.

Фильм рекомендуем посмотреть, хотя ожидать от ремейка многого не стоит. Что до мерчендайзинга, то в 2001 г. вышла одноименная, средненькая по качеству игра для PC по оригинальному The Italian Job, а сейчас появятся игры по новому фильму для всех платформ.

Олег Данилов

THE ITALIAN JOB («ОГРАБЛЕНИЕ ПО-ИТАЛЬЯНСКИ»)

★★★★☆

Компания Paramount Pictures, 2003

Web-сайт www.italianjobmovie.com

Режиссер Гари Грай

В ролях Марк Валберг (Чарли Крокер), Карлайз Тэрон (Стелла Бриджер), Дональд Сазерленд (Джон Бриджер), Эдвард Нортон (Стив), Mini Cooper S

ДОМАШНИЙ ПК

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галенкин
Максим Потапов
Александр Птица
Сергей Светличный
Роман Хархалис
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Сергей Макаров
Тарас Олейник
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Диана Балынская
Ольга Кравченко
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Руслан Стасюк
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Владимир Кочмарский
Евгений Медведев
Тимофей Урсуленко
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Вера Терешкович
Надежда Бацкова
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Исай
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 10 (58), октябрь 2003
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2003 г.

Цветоделение и печать – ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко,3

Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

Тираж 30000 экз.
Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 245 7203
редакция (044) 243 9233
отдел рекламы (044) 249 6357
(044) 245 7124
отдел распространения (044) 244 8582
Факс: (044) 245 7203
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itc.ua



Редакция благодарит модельное агентство «L-Models» за помощь в подготовке номера.

ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
«Издательский Дом ITC» (044) 244-8582
KSS (044) 464-0220
«Бизнес-пресса» (044) 248-7460
«Блиц-Информ» (044) 518-6682
«ПрессЦентр» (044) 239-1049
«Саммит» (044) 254-5050

ГОРЛОВКА
«АВ сервис» (06242) 2-7018

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий» (056) 744-7287

ДОНЕЦК
«Бегемот» (0622) 92-6064
«Идея» (0622) 92-2022

ЖИТОМИР
«Горизонт» (0412) 36-0582

ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис» (0612) 62-5151

КРЕМЕНЧУГ
Частная доставка (05366) 2-5833

ЛУГАНСК
ЧП «Ребрик И. В.» (0642) 55-8235

ЛЬВОВ
«Деловая пресса» (0322) 70-3468
«Львівські оголошення» (0322) 97-1515
«Львівський кур'єр» (0322) 23-0410
«Фактор» (0322) 41-8391

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау» (0512) 47-2547

НОВАЯ КАХОВКА
«Аслан» (05549) 4-6303

ОДЕССА
«МиМ» (0482) 37-5264

СЕВАСТОПОЛЬ
«Истар» (0692) 71-6219
«Экспресс-Крым» (0692) 54-3584

СИМФЕРОПОЛЬ
«Крымский экспресс» (0652) 52-5727

СУМЫ
«Эллада S» (0542) 25-1249

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг» (0352) 43-1011

ХАРЬКОВ
Агентство подписки и рекламы (0572) 43-1189
Киктев Г. С. (0572) 62-7821

ХЕРСОН
«Кобзарь» (0552) 22-5218

ЧЕРНОВЦЫ
ЧП «Ключук М.Н.» (03722) 7-2410

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис.

Подписку можно оформить круглогодично с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2003 год.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения: тел. (044) 244-8582

По Львову с цифровой камерой

Роман Хархалис

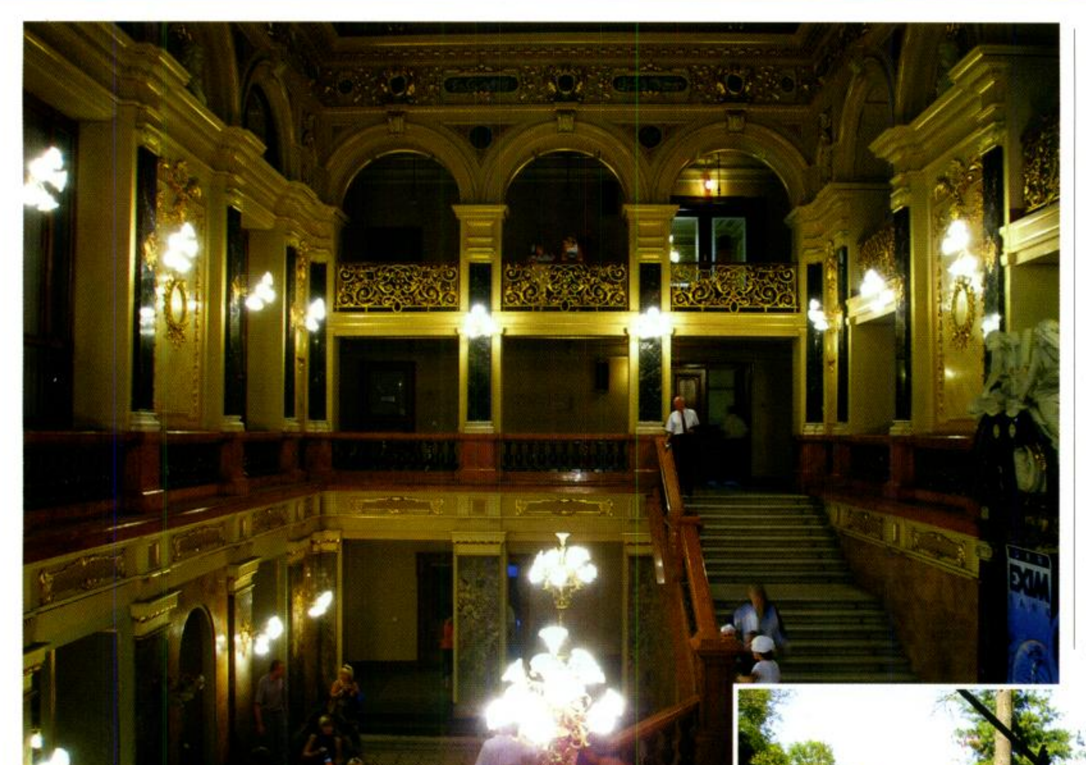
Отправным пунктом в цепи событий, приведших к появлению этого сочинения в классическом школьном жанре «Как я провел лето», стала для меня покупка цифровой фотокамеры. Так что поездка в родной город оказалась хорошим боевым крещением как для новенького аппарата, так и для его владельца.

Уже несколько лет я не имел возможности свободно погулять по Львову, но в этот раз немного побродить по городу все же удалось. Я нашел его несколько изменившимся – точь-в-точь как родственника, которого давно не видел. Город с упорством и последовательностью хорошего галицкого хозяина, несмотря на неблагоприятные обстоятельства, по крупицам собирает скромное, но вполне осязаемое состояние. Отреставрированные здания мирно соседствуют с крайне запущенными, хотя именно среди последних масса уникальных памятников (например, часовня Боимов с единственным в Европе изображением сидящего Христа). Это состояние, вопреки первому побуждению, нельзя описывать шаблонным «Львов – город контрастов», оно – следствие ограниченности городского бюджета и особенностей западноукраинского менталитета. Стремление к сиюминутному заработку пусть небольших, но денег, в ущерб стратегическим инвестициям, активная духовная жизнь, делающая Львов одним из очагов украинской культуры, сочетаются со странным пренебрежением к бытовому комфорту и стремлением к показухе. В итоге свежеотреставрированные фасады, салоны мобильной связи с ассортиментом побогаче киевского, новые церкви и часовни сочетаются с подачей воды по графику и ужасной брусчаткой на центральных улицах.

Прогулка по Львову – это прогулка от кофейни до кофейни. Наряду с обычными, сохранившимися еще с советских времен забегаловками, в которых варят пятидесятикопеечный, но вполне сносный, по киевским меркам, напиток, за последние годы открылась масса частных кафе, привлекающих чистотой и уютной атмосферой, а также фирменные магазины-кафе от предприятий, занимающихся импортом кофе. В последних выбор удовлетворит самого взыскательного ценителя. Это касается не только общеизвестной, а потому дорогой «Віденської кави». Есть места и получше...

Только одна вещь способна удивить больше, чем количество кафе, – это вывески на них. При выборе названия, стремясь выделиться и показать изысканный стиль, галичане готовы на все. Греческие, латинские, славянские корни с самыми неожиданными суффиксами и приставками складываются в слова, не имеющие значения ни в одном языке. Порой вывеска, антураж и профиль деятельности эволюционируют независимо друг от друга, что порождает курьезные сочетания. В объектив моей камеры попало чудное заведение под названием «У Юрія Кульчицького». На моей памяти оно начинало как «рафинированное» кафе уровня «Віденської кави» и было названо в честь украинского князя, первым завезшего на Украину кофе и открывшего во Львове





кофейню. Прошедшие годы изменили «Юрія Кульчицького» до неузнаваемости. В меню появились пицца и итальянские десерты, а на вывеске – слово «Піцерія», удивительно гармонирующее с древней княжеской фамилией. В помещении возник отдел печатной продукции, вследствие чего кофеманы получили возможность заказывать к чашечке кофе книгу или газету, как в киевском «Бабуине». Кроме того, владельцы решили использовать в интерьере атрибутику националистов, начиная с мундира сечевого стрельца времен Первой мировой войны и заканчивая портретами вождей ОУН и УПА во главе со Степаном Бандерой. Вот такая вот эволюция. Виват, пиццерия-читальня в бандеровском стиле имени средневекового князя-кофемана!

Знаменитый Стрыйский парк – главная «зеленая зона» Львова – явил собой то же сочетание ухоженности и запущенности, истории, новизны и кичевого стеба, что и весь город. «Парадная» часть парка, прилегающая к входной арке, с аккуратными дорожками и газонами, чистым прудом с лебедями и работающей оранжереей произвела знакомое впечатление небогатого, но опекаемого рачительным хозяином галицкого двора – в противоположность киевскому ботсаду, разбитые дорожки и заброшенные теплицы которого вызывают в памяти пугающие чернобыльские пейзажи «Сталкера». Здесь нашлось место и историческому, еще с австрийских времен, памятнику Яну Килинскому, основателю парка, и мемориалу Нижней Половины Женщины, и памятнику безымянной зенитной установке. В глубине парка – старые фонтаны, любимые мною с детства, а сегодня сухие, разбитые и размалеванные местными любителями рэпа, пива и шайтан-травы.

Следующим пунктом, обязательным для посещения, в программе значился Львовский оперный театр. Мы с супругой как ценители оперного искусства стремились попасть туда уже давно – один из красивейших в Украине и Европе театров не только радует глаз богатым декором, но и вызывает ностальгические воспоминания юности. Сходить во Львове в оперу – это у нас семейный проект-долгострой, до сих пор обреченный на хроническую неудачу при наших двух-трехдневных наездах. Разумеется, можно в любой день попасть в театр на экскурсию, но нормальные герои так в оперу не ходят. Правдами и неправдами мы все же попали в театр – на закрытый гала-концерт конкурса «Мини-Мисс Украина». Львовская опера встретила нас знакомыми великолепными росписями, полированным мрамором и гранитом, позолотой, темно-красным бархатом лож. Все это великолепие резко контрастирует с полом партера – дощатым, крашеным, как в каком-нибудь сельском клубе. По окончании вечера мы пожалели о двух вещах – что не захватили с собой CD-плеер и пару дисков с «Риголетто», дабы не терзать свой слух ужасами плохо организованного детского конкурса красоты, и что недостаточно богаты для того, чтобы пожертвовать этому прекрасному театру средства хотя бы на ковровые дорожки. ■

CORELDRAW 11 ДЛЯ ДИЗАЙНЕРА

★★★★☆

Ю. С. Ковтанюк – К.: «Юниор», СПб.: «ДиаСофт-ЮП», 2003. – 1040 с., ил.



Эта книга – скорее справочник по инструментарию CorelDRAW 11 с примерами его конкретного использования, нежели учебник по дизайну. В ней подробно обсуждаются новые возможности и особенности последней версии программы.

Инструменты, как правило, рассматриваются с примерами эффектов, для создания которых они предназначены, что, несомненно, улучшает восприятие материала. В необходимых случаях даются небольшие теоретические объяснения, но их сравнительно немного.

Описаны также некоторые скрытые возможности инструментария и его особенности, что делает материал интересным и для опытных дизайнеров. Например, подробно рассмотрены тонкости печати полутоновых и цветных изображений, благодаря чему пользователь получает представление о многих подводных камнях этого сложного технологического процесса.

При изложении отслеживается история CorelDRAW, начиная с версий 8 и 9, так что книгой могут пользоваться и обладатели этих релизов редактора. Как недостаток необходимо отметить язык изложения, который иногда выглядит слишком формализованным из-за чрезмерного увлечения пошаговыми инструкциями. ■

НАСТОЯЩИЙ САМОУЧИТЕЛЬ РАБОТЫ НА ПК

★★★☆☆

К.: «Век+», СПб.: «Корона принт», 2003. – 608 с., ил.



«Оригинальное» название книги выбрано, очевидно, основываясь на убеждении, что будущий ее читатель – человек наивный. С самого начала его пытаются запугать всевозможными страстями в отношении ПК – поломками, нестабильностью в работе, вирусами и т. д., а потом и запутать, поместив вполне толковый рассказ о том, что же представляет собой современный компьютер, в самом конце книги. Таковы особенности оригинальной «настоящей» формы изложения.

В отношении содержания можно сказать, что оно вполне стандартно и немножко архаично. Описываются ОС – от MS DOS и до Windows XP с основополагающим упором все же на 98-ю версию, все «коммандеры» и т. п. В качестве плюсов книги следует отметить наличие довольно подробного материала о BIOS, солидное изложение основ Word и Excel, наличие небольшого практикума по работе с антивирусными программами и утилитами, который аналогичные издания обычно обходят стороной, а также рассмотрение программ сканирования, распознавания текстов и переводчиков. Так что, если отвлечься от несколько хаотичного изложения материала, книга представляет определенный интерес. ■

36 ПРИЧИН ЗАВИСАНИЯ КОМПЬЮТЕРА

★★★☆☆

Ю. М. Платонов, Ю. Г. Уткин. – 2-е изд. – М.: «СОЛОН-Пресс», 2003. – 288 с., ил.



Большинство глав этой книги представляют собой практикумы по весьма популярным утилитам и обслуживающим программам. Приведено много теоретических сведений, нередко их количество превышает потребность, а место расположения не совсем соответствует контексту. Достаточно и оригинального материала, посвященного разнообразным неисправностям и неполадкам, вызванным сбоями как аппаратного, так и программного характера.

В целом данная книга напоминает винегрет. Она неудачно структурирована и, что еще важнее, плохо систематизирована. По названию раздела и его местоположению в тексте не всегда удается четко определить, что же именно в нем содержится. Поэтому информация о той или иной неполадке может находиться в самом неожиданном месте, например при изложении практикума по утилите, с помощью которой данный сбой легко обнаружить и устранить. Читателю можно посоветовать пользоваться данным изданием, но имеет смысл предупредить, что придется некоторое время «поблуждать по дебрям», чтобы найти необходимые сведения, даже если они в нем содержатся. ■

Самый лицензионный поставщик программ для домашних компьютеров в Украине

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам партнерства обращаться: e-mail: multimedia@1c.ua, http://games.1c.ua

Продолжение легендарной серии авиасимуляторов «Фланкер».



- Новые самолеты - штурмовики Су-25 и А-10, а также истребитель F-15



- Усовершенствованная модель управления самолетом
- Новые графические эффекты
- Встроенный редактор миссий
- Воздушные бои в небе над Кавказом и Крымом







СОВРЕМЕННАЯ БОЕВАЯ АВИАЦИЯ

ФИРМА «1С» FLYING LEGENDS Eagle Dynamics


SAMSUNG